SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

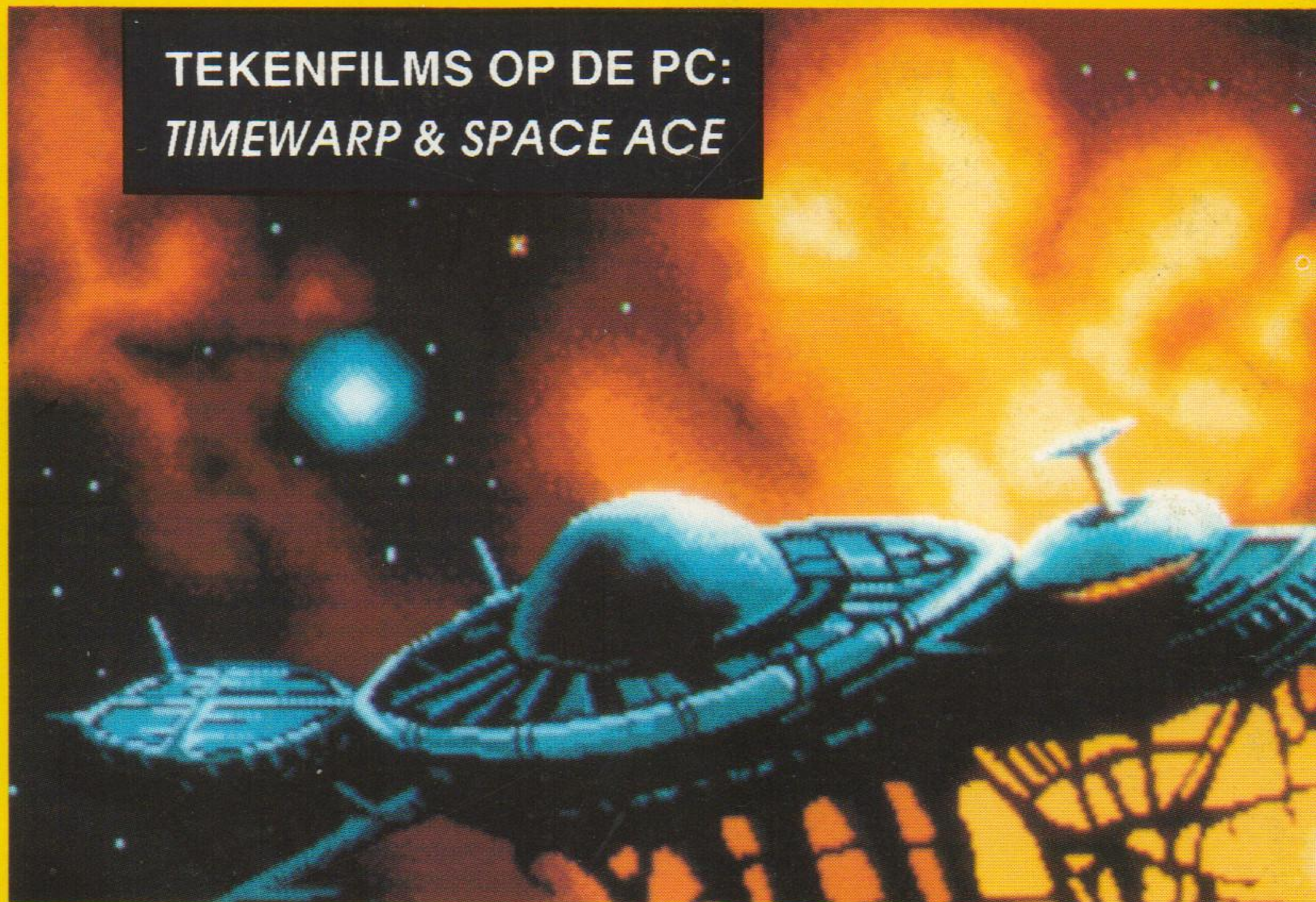
VERSCHIJNT 6X PER JAAR
MEI/JUNI 1991
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 7









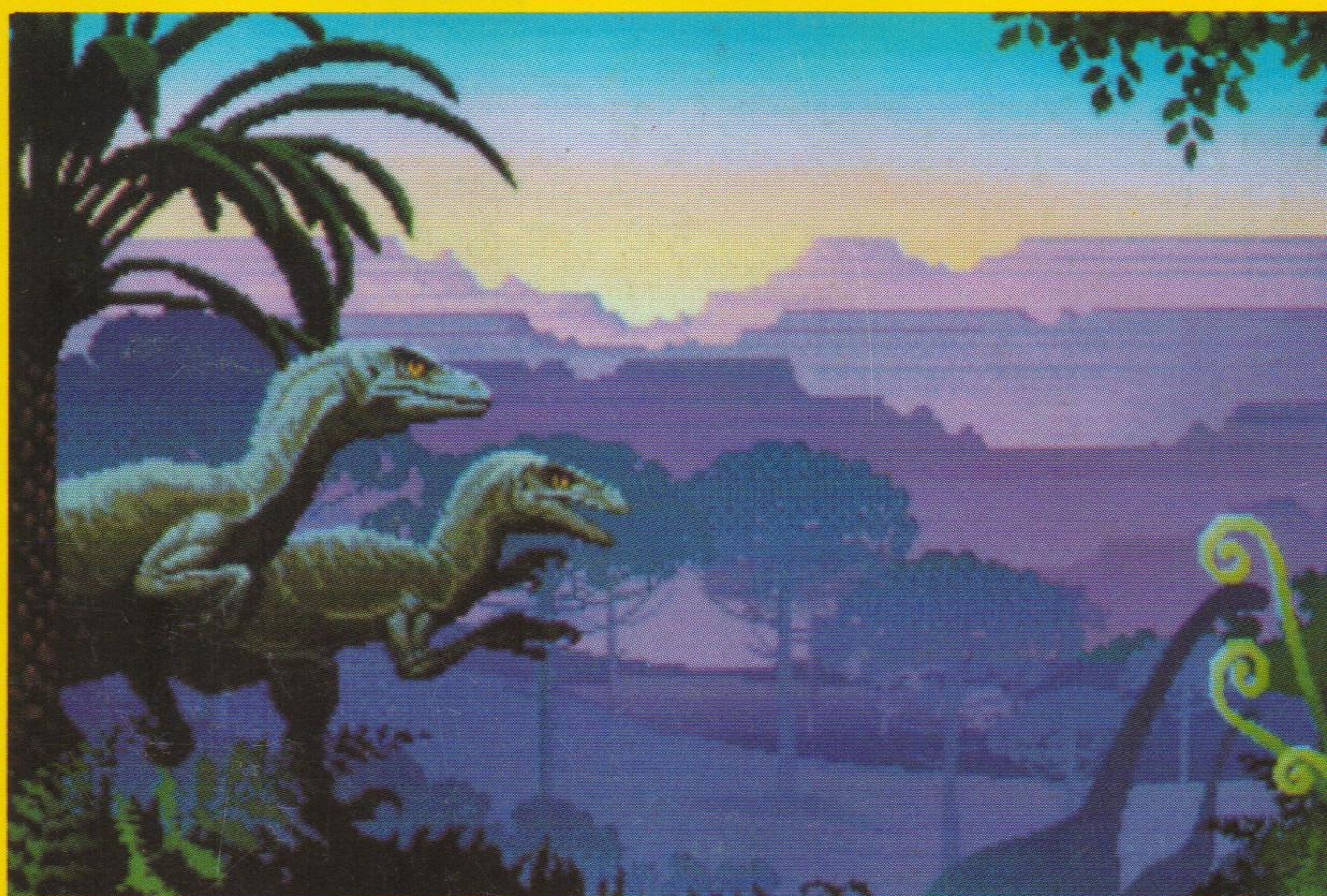
TEKENFILMS OP DE PC: *TIMEWARP & SPACE ACE*

IN AFWACHTING VAN "RED DESERT" OF "KNIGHTS OF THE GULF" EERST NOG EVEN TERUG NAAR 'WORLD WAR 1, FLYING CRATES'.

RED BARON, KNIGHTS OF THE SKY EN BLUE MAX:

Alle 3 gevlogen en vergeleken!

Verder in dit nummer o.a. XIPHOS, RS-2, FIREHAWK, COUNTDOWN, COVERT ACTION, THE SAVAGE EMPIRE, STELLAR-7, SPACE QUEST 4, MIG 29 FULCRUM, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, WARLORDS, IMPERIUM.



SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 7 mei/juni 1991
Nummer 8 verschijnt begin juli 1991

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:
NR.8-10: FL.17,55 / BF 339,=
NR.9-10: FL.11,70 / BF 226,=
NR. 10: FL. 5,85 / BF 113,=

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frans Romkema.
Dirk Willem van Dam.
Daan den Hollander.
Dennis Lardenoye.
Martijn van Gessel.
Arthur Geraerts.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

AMIGA

ATARI-ST

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

MSX

DIVERSEN

RED BARON, BLUE MAX, KNIGHTS OF THE SKY:
Drie W.O.-1 vliegsimulators vergeleken.

VOORWOORD

Meer PC software uit Japan!

Bijna een jaar geleden is in Japan de overstap gemaakt naar MS-DOS computers waarbij veel van deze computers zijn gecombineerd met uitbreidingen voor spelcartridges (b.v. voor Nintendo cartridges). Hierdoor komt nu steeds meer Japanse software uit die geschikt gemaakt is voor de PC. Sierra heeft zich onmiddellijk op deze markt gestort, zodat via dit softwarehuis steeds meer Japanse software leverbaar wordt. Inmiddels zijn SORCERIAN, ZELIARD, OIL'S WELL, THEXDER en FIREHAWK (THEXDER II) al leverbaar en zijn nog vele titels onderweg naar Nederland.
Ook andere softwarehuizen doen mee en RS-2, RASTAN SAGA en BUBBLE BOBBLE zijn inmiddels ook voor de PC geschikt gemaakt. Konami doet alles in eigen beheer en zowel in de V.S. als in diverse landen in Europa is al een tiental titels leverbaar waarvan we inmiddels CASTLE VANIA (VAMPIRE KILLER) en BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE hier hebben liggen. De Konami's worden echter nog steeds niet in Nederland uitgebracht.

Nieuwe software voor de MSX

Elders in dit blad kun je lezen dat er toch weer wat voor de MSX wordt gedaan. Er wordt hard aan gewerkt om MSX software uit Korea naar Nederland te halen. Hopelijk lukt dit, want het naar Nederland halen van soft- en hardware via clubs is -na ongeveer een jaar- nog steeds niet echt van de grond gekomen. De vele duizenden MSX-ers, die er toch nog steeds zijn, moeten het doen met de enkele titels (vaak slechts een paar exemplaren per titel) die hier worden uitgebracht. Het initiatief om een Multi Cartridge en een FM-PAK uit te brengen is leuk, maar het aanbod van deze -toch Nederlandse produkten- blijft ook ver achter bij de vraag.

WAT ER NIET IN KON...

Zo weinig als er voor de MSX is, zoveel hebben we gekregen voor de PC. Dusdanig veel, dat we zo'n 15 titels moesten laten liggen. Eén hiervan wil ik toch vast even vermelden:
OVERLORD: voor de MSX-ers is dit een uitgebreide opvolger van DAIVA met meer animatie en veel meer spelonderdelen. Verder doet het spel ook denken aan RAILROAD TYCOON en SIM CITY. Je moet je eigen planeet in stand houden, je kunt andere planeten bewoonbaar maken waardoor je meteen een oorlogssituatie creëert met de 'eigenaar' van deze dode planeten. Verder dus een oorlogsmachine opbouwen en handel drijven met je eigen planeten. Overal gebeurt wat en in level 1 heb je het na een uurtje al waanzinnig druk. Grafisch topklasse, mits VGA. Muziek en geluid goed, spelkwaliteit een vette 10!

UPDATE

Bugs in Sierra games

Zowel King's Quest 5 als Space Quest 4 hadden -bij ons- dezelfde bug: het programma werd soms zomaar onderbroken met een foutmelding dat we iets deden waar het programma niet op gerekend had. Een woordvoerder van Sierra adviseert, naar aanleiding van onze klachten hierover, om de programma's zelf naar harddisk te kopieëren en geen gebruik te maken van het INSTALL programma (bij ons exemplaar van Space Quest 4 werkte de INSTALL sowieso niet geheel korrekt, maar dat was dan ook wel een heel oude versie). Tevens werd medegedeeld dat deze bugs in nieuwere versies zouden zijn verwijderd.

Sierra Europa

Sierra heeft eindelijk z'n vestiging in Europa geopend. Voor veel informatie kun je nu in Engeland terecht (Lelystad was veel gunstiger geweest). Hierbij de telefoonnummers, incl. de toegangscode vanuit Nederland:

SIERRA-HINT-LINE: 09-44 734 304 004
Dit nummer is 24 uur per dag bereikbaar en kan alleen gebruikt worden met een tiptoets-telefoon, daar tijdens de verbinding doorgekozen moet worden. DIT NUMMER IS NIET GRATIS!!!!

SIERRA B.B.S.: 09-44 734 304 227
Dit nummer is alleen voor modems en werkt met 300- 1200 of 2400 baud.

Nieuwe Sierra games

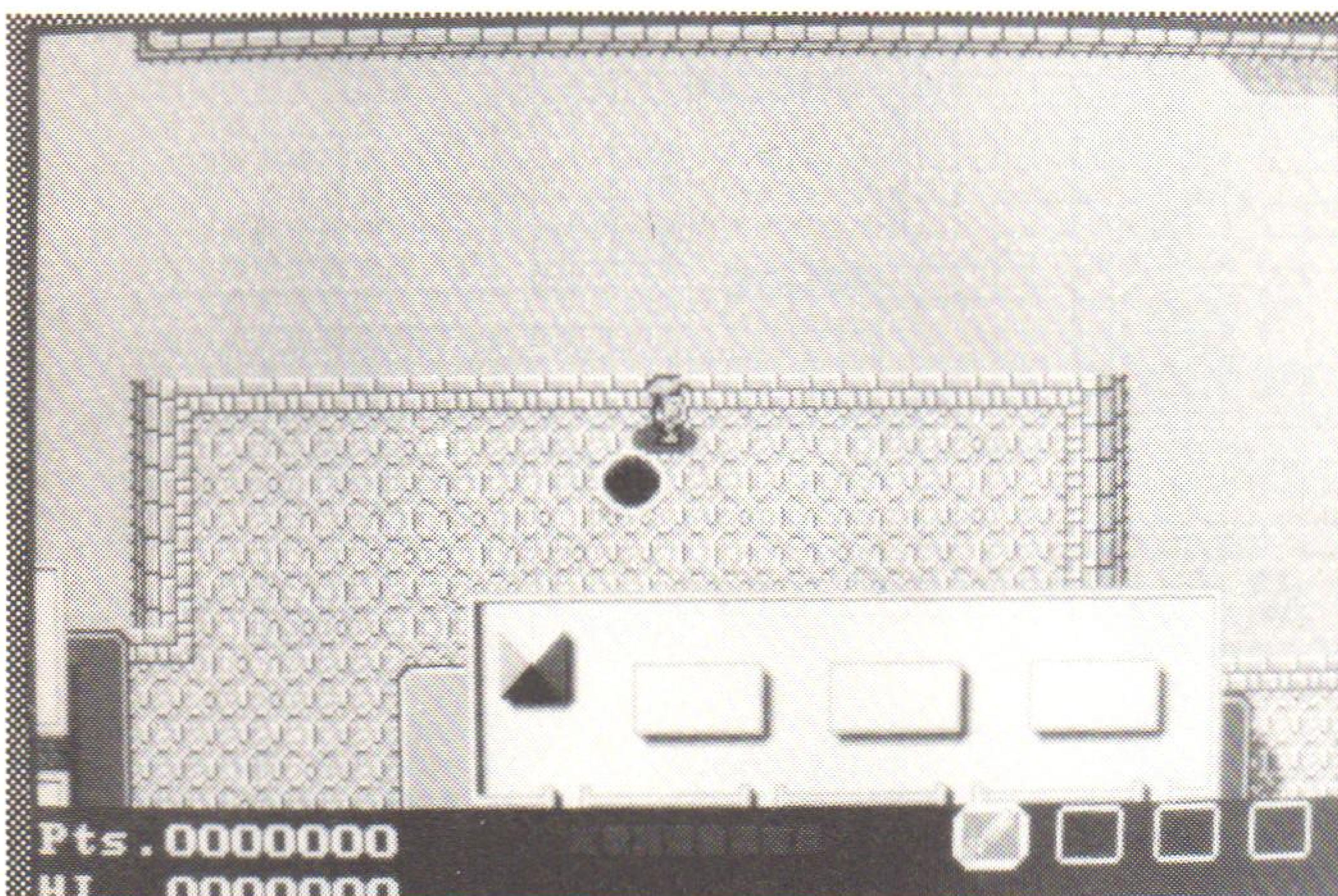
Binnenkort komt Sierra met HEART OF CHINA, een programma dat we helaas niet op tijd binnengekregen hebben. Alle aangekondigde spellen (Police Quest 3, Larry 5) zijn iets vertraagd. En LARRY 4 dan??? Die is er niet... hoewel.. daar kom je wel achter als je LARRY 5 speelt! CONQUEST OF THE LONG BOW wordt de opvolger van CONQUEST OF CAMELOT en zal in het najaar verschijnen.

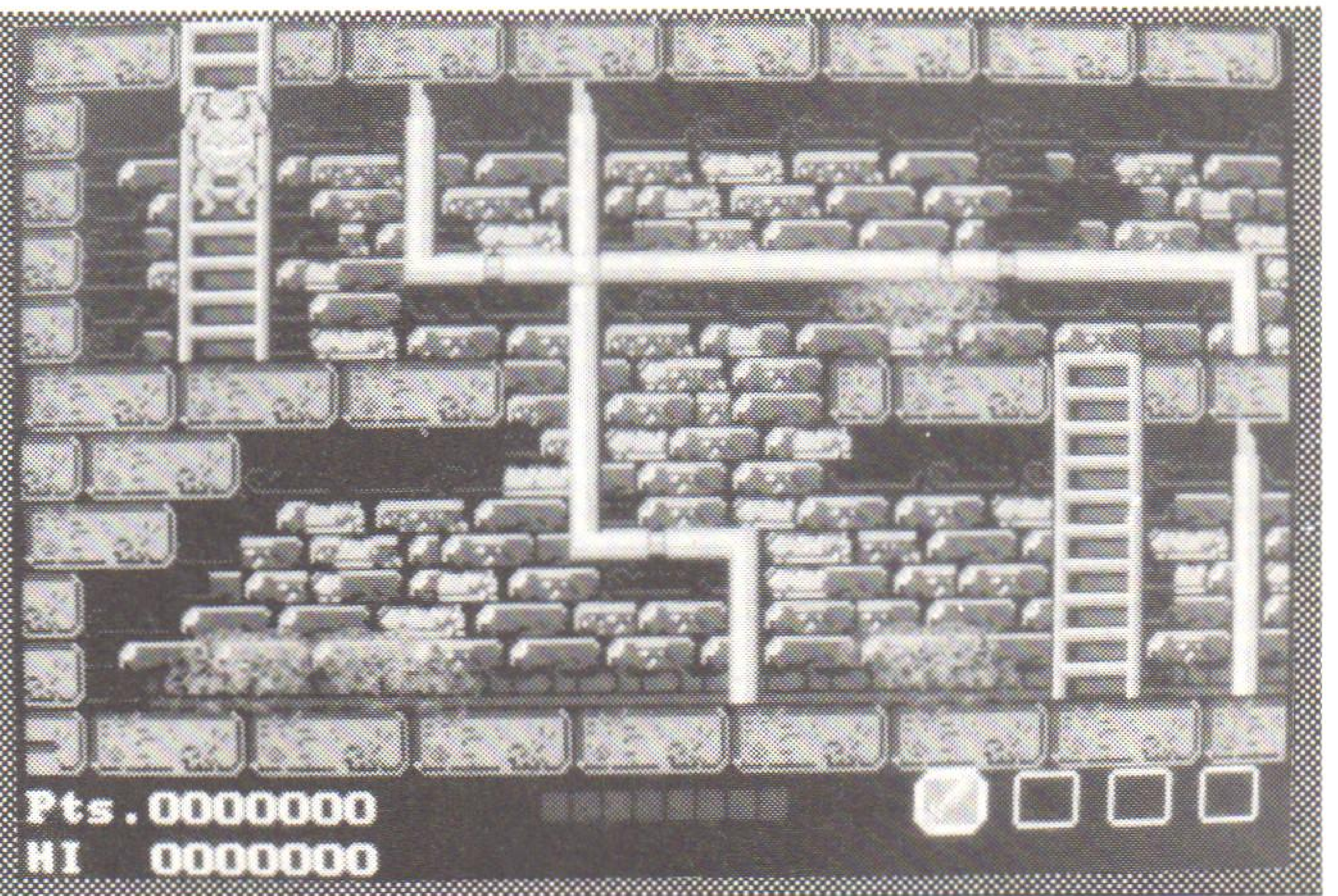
Monkey Island.

In de Software Gids van maart stond dat THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND niet op een monochrome monitor gespeeld zou kunnen worden. Volgens Stijn v.d. Hoogen en Martijn van Glabbeek lukt dit wel in Hercules zonder CGA emulator. Eventueel kan ook nog CGA worden geëmuleerd en kan dan in Hercules worden opgestart met MONKEY/CGA.

Alfred Debels

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES.





Ultragames.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

Het spel kan van diskette(s) en harddisk gespeeld worden. Er kan geSAVEd worden, maar er is slechts één SAVEfile, dus als je SAVEd overschrijf je de laatste geSAVEde file. Gaat er iets iets fout dan zul je helaas opnieuw moeten beginnen. Dit is geen echt probleem omdat het een arcadegame is. Ook is het mogelijk de muziek en de geluidseffekten uit te zetten. De pauzefunktie ontbreekt ook niet.

HET SPEL.

Het spel wordt door één persoon gespeeld met keyboard of joystick. Het beeld scrollt zowel horizontaal als vertikaal. Het programma start op met een aardig muziekje over de interne speaker; via de Adlibkaart is de muziek uitstekend. Vervolgens krijg je een introfilmpje te zien waarin de vier helden aan ons worden voorgesteld, ook zien we de tegenstanders met hun gevangene. Het is de bedoeling deze gevangene te redden. Je krijgt alle vier de schildpadden tot je beschikking en bent pas af als ze alle vier dood zijn. Gedurende het spel kan van schildpad veranderd worden; dit gebeurt door op de ESC-toets te drukken en via een menu een nieuwe schildpad uit te zoeken.

Als het spel begint, bevind je je op een pier. Hier zie je een paar tegenstanders die na een keer treffen dood gaan; verder zie je rioolingangen en pakhuizen die soms ook een open deur hebben. In deze pakhuizen kun je hele pizza's vinden die een dode schildpad weer tot leven roepen. In de riolen vind je soms een kwart pizza die je uithoudingsvermogen aanvult. In de riolen en pakhuizen zijn heel wat tegenstanders te verslaan en dit is zeker niet makkelijk. Als je in het laatste riool op de eerste pier komt vind je aan het einde van de pijp de gevangene met twee bewakers. Eén bewaker valt je aan en als deze is verslagen (zeer lastig) vlucht de andere met de gevangene. Ga je door diezelfde deur, dan beland je op een nieuwe pier. Zo gaat het door tot je alle levels uit hebt gespeeld.

HET VECHTEN.

Op de pier zie je alles van bovenaf. Er wordt hier niet veel gevochten en de graphics lijken regelrecht uit het Stenen Tijdperk te komen. In de pakhuizen en de riolen vallen de graphics ook tegen, maar zijn in ieder geval beter dan op de pier. Het vechten is echter nogal eenzijdig omdat er maar drie bewegingen mogelijk zijn: naar boven, naar beneden en vooruit slaan met je wapen. Bij twee schildpadden verloopt het vechten bovendien ietwat stroef; dat komt omdat deze twee een wapen hebben waarbij ze een beweging gebruiken, die geavanceerder dan is bij de andere twee schildpadden. Als je dood gaat krimp je in tot een klein schildpadje.

KONKLUSIE.

De muziekkwaliteit is best goed over de interne speaker, maar er had misschien iets meer variatie in mogen zitten. Via de Adlibkaart klinkt alles prima. Wel is leuk dat je op de pier een ander muziekje hebt als in het riool. De graphics zijn matig en het vechten is saai. Omdat ik het spel alleen op EGA heb kunnen bekijken weet ik niet hoe het er op CGA uitziet. Alles bij elkaar is het een gewoon vechtspelletje dat we te danken hebben aan het enorme succes in Amerika van de tekenfilmserie en de speelfilm.

Hopelijk komt dit spel gauw in de afgeprijsde vakken van de winkelier, want voor ca. 4 tientjes zou dit allemaal best aardig zijn. Zolang de prijs rond de FL. 90,= blijft, zijn er vele arcadespellen die aanmerkelijk beter zijn.

ATARI/AMIGA

Op deze machines hebben we wat vloeiender bewegingen dan op de PC, maar ook hier blijft het een snel in elkaar gefrutseld spelletje dat zo snel mogelijk op de markt moest komen na het succes van de film! De prijs is ook hier met FL. 99,= veel te hoog!

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	6	6	6
GELUID:	8	8	8
SPELKWALITEIT:	7	7	6
DOCUMENTATIE:	7	7	7
PRIJS:	4	4	4

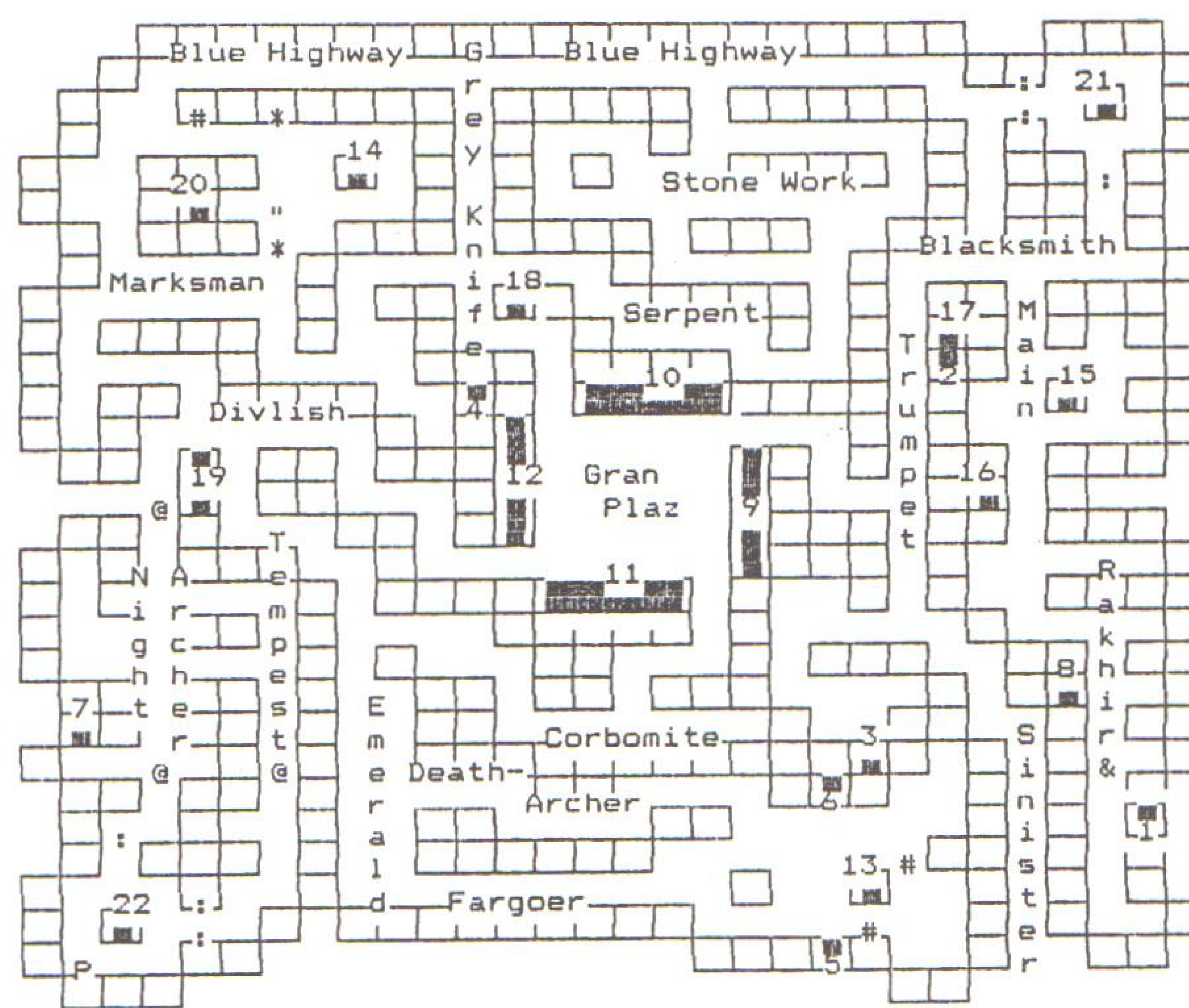
Martijn.

BARD'S TALE I

Hier enkele plattegronden van de dungeons en enkele tips:
Zeer handig in het begin is het om op de 'Z' toets te drukken. Soms verschijnt dan opeens een 'stone elemental' in je partij die klappen uitdeelt van zo'n 100 hitpoints terwijl hij er zelf hooguit 33 heeft.
Als je een zeer rijk figuur hebt, save deze dan op een andere disk en zet hem vervolgens weer op de begindisk. Nu heb je twee rijke figuren maar let op, alleen de items worden verdubbeld, niet het geld! Dit truukje kun je gebruiken bij dure items zoals 'Kings Aildrek Eye' die 25000 gold waard zijn.
Er staan op de characterdisk al enkele figuren waarvan er één een Firehorn heeft. Afpakken!
Neem de tijd bij het samenstellen van de party en voeg tenminste 2 tovenaars en 1 bard toe aan je party.

Tony van Leyen en Johan Compagner.

The Map of SKARA BRAE

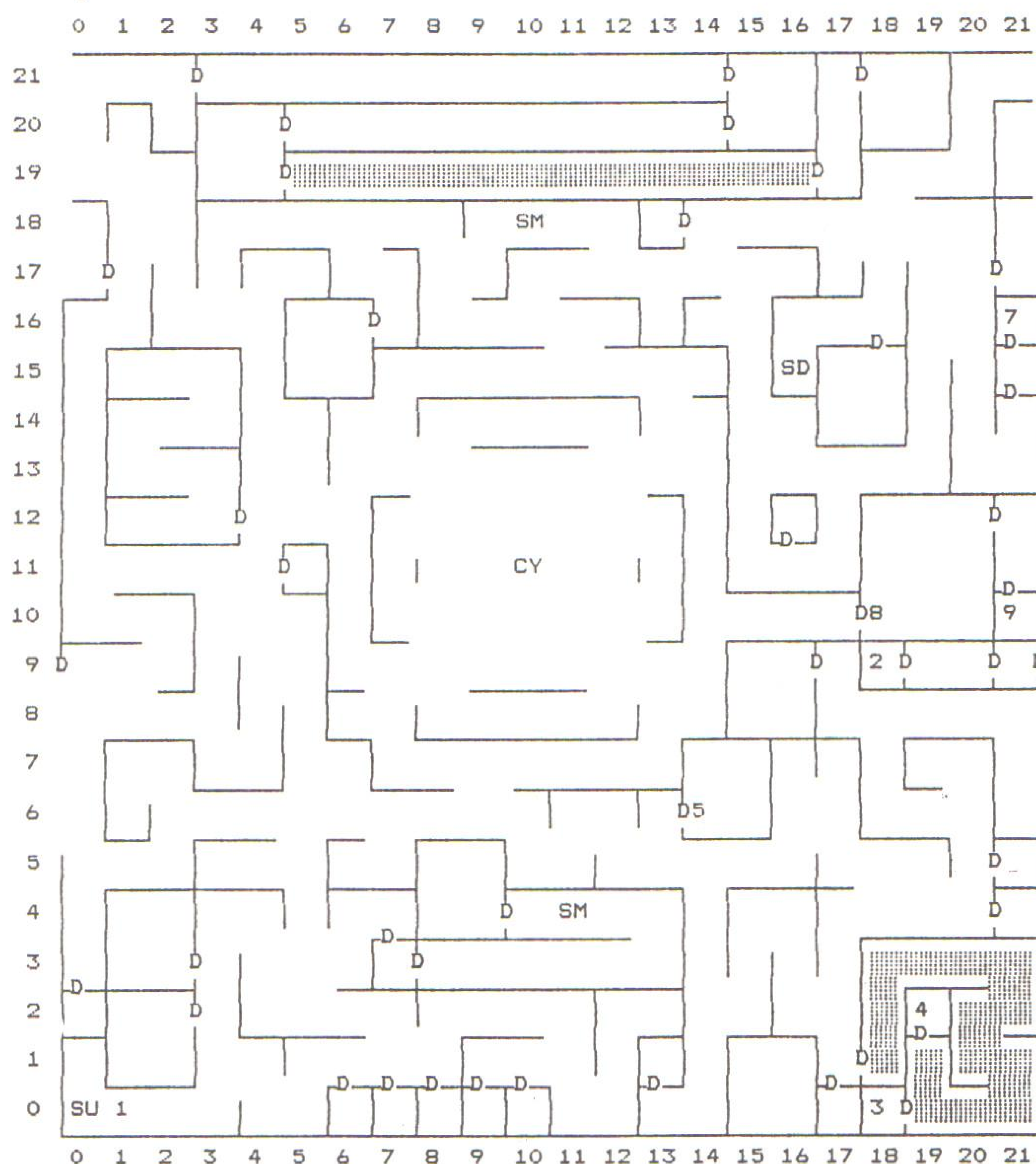


INNS:	TEMPLES:	OTHERS:
1 = Scarlet Bard	8 = Thief Temple	15 = Garths Equipment Shop
2 = Sinister Inn	9 = Mad God	16 = Adventurers Guild
3 = Dragonbreath	10 = Great Gods	17 = Review Board
4 = Draunblade	11 = Greater Gods	18 = Roslues Energy Emporium
5 = Archmage	12 = Greatest Gods	19 = Stables
6 = Ask Y'Mother	13 = Temples of Kiosik	20 = Castle of Harkyn
7 = Skull Tavern	14 = 100Blessings	21 = Kylearans Tower
		22 = Mangars Tower

STATUES:
@ = Ogre Lord
* = Golem
= Stone Giant
& = Samurai
" = Grey Dragon

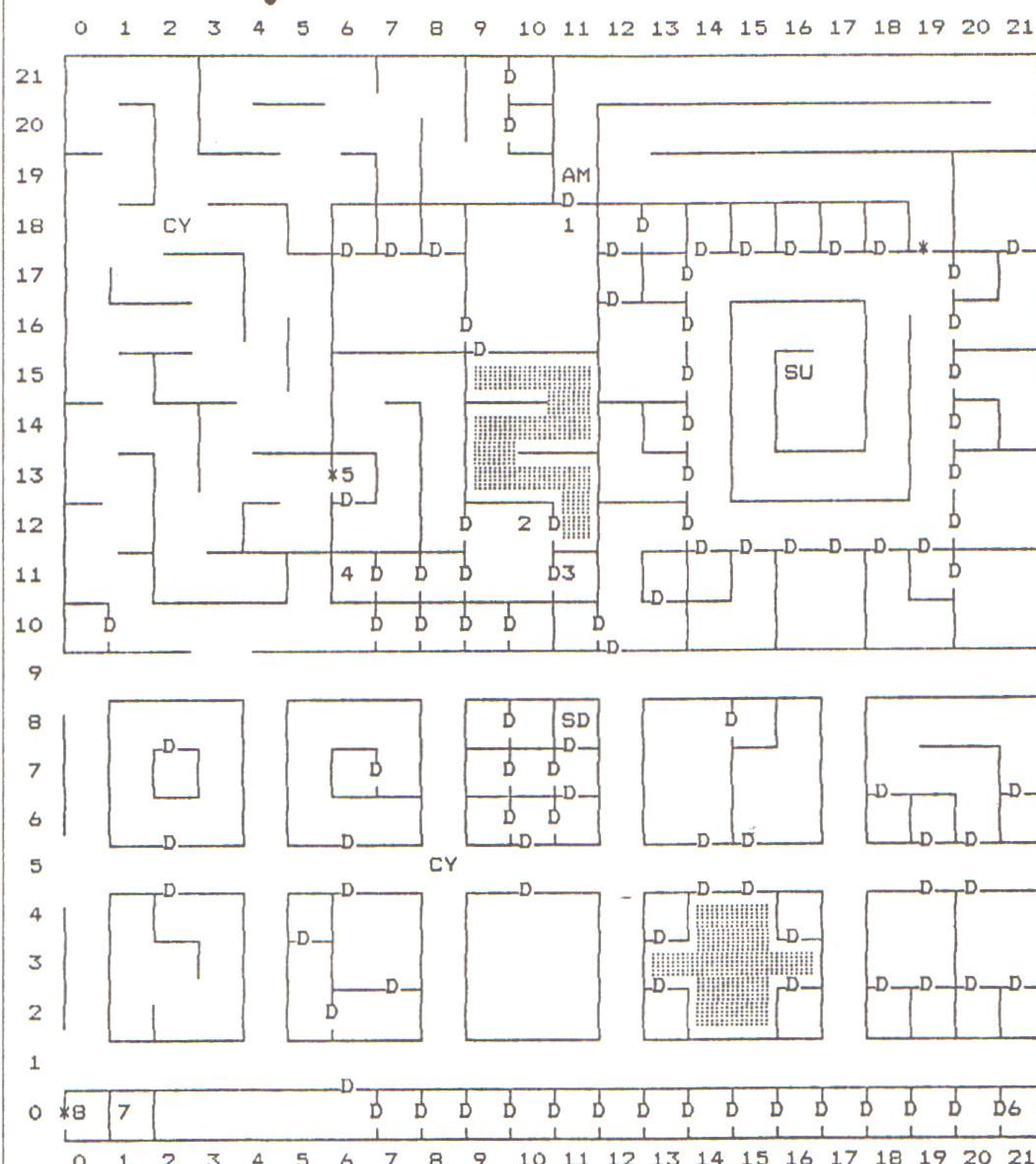
☐ = Empty Building
: = Gate
P = Portal to 3rd level Sewers

↓ MAD GOD LEVEL 1

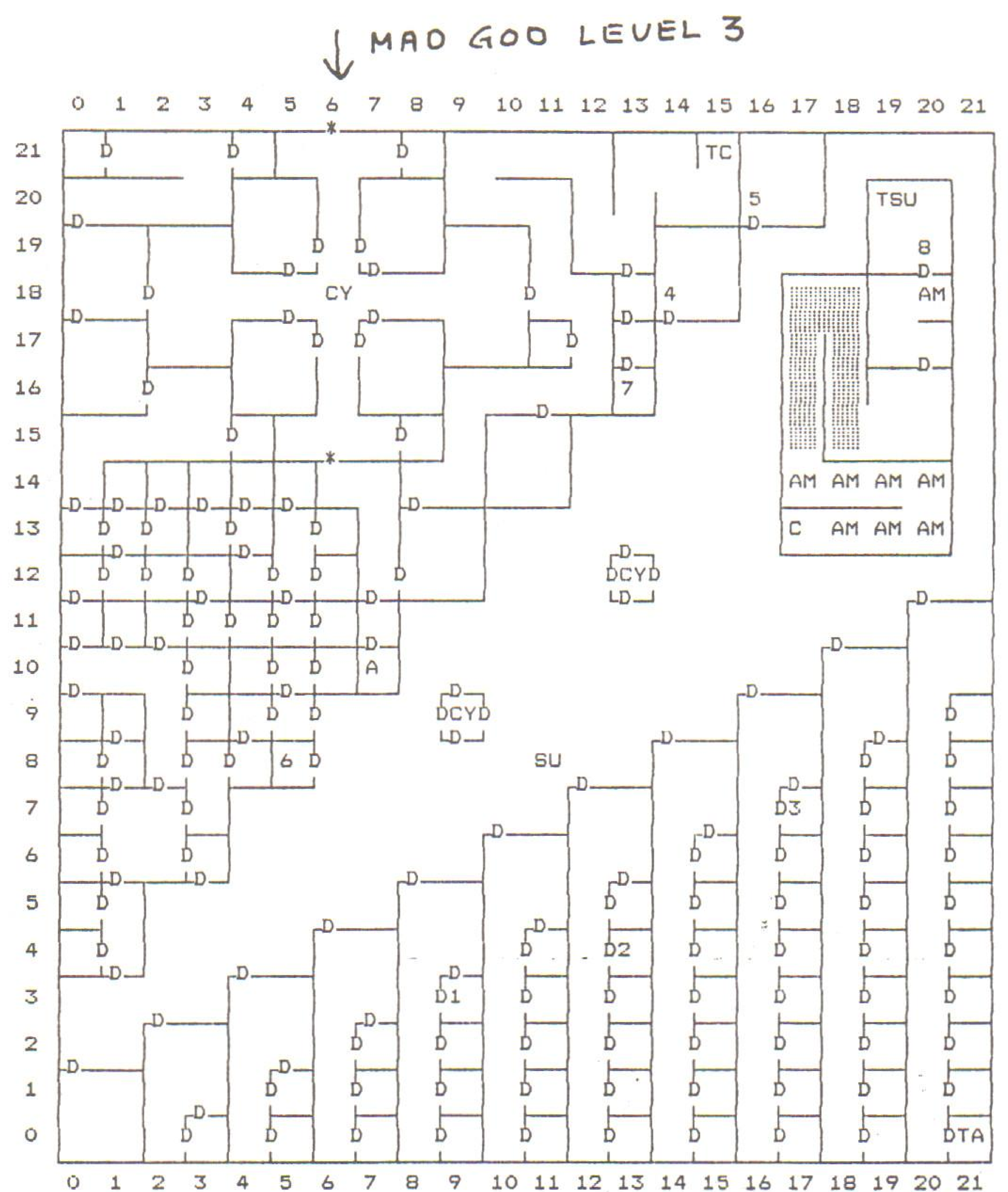


1. Around you stretches miles of winding tunnels. The ancient bones of acolytes jut out of the earth.
2. 28 Zombies.
3. On the wall is etched this rhyme:
   Fifteen doors east
   and thou art there
   On souls they feast
   in the dark one's lair
4. 52 Skeletons.
5. 39 Skeletons.
6. 66 Skeletons.
7. A message on the wall, scrawled in blood, says, "The ancient king yet lives..."
8. You have entered the burial preparation chamber. Few but the priests of the Mad God have seen this and lived.
9. 45 Zombies.

↓ MAD GOD LEVEL 2



1. A sign proclaims that you have entered the chambers of Bashar Kavilor, High Priest. Prepare to die!
2. You have entered the living chambers of Bashar Kavilor, the High Priest He screams, "Infidel! Face now the wrath of a servant of the Mad One!" I think you're in trouble!
3. A voice from no where proclaims:
   To the tower fly
   A mad one die
   Once lost the eye
4. 49 Wights.
5. This is the High Priest's treasure chamber. His pet dragon, Sphynx, peers at you hungrily. "Sphynx eat now," it growls.
6. 1 Soul Sucker.
7. Stasis chamber ahead: Those who venture ahead should prepare for a long stay!
8. Stasis chamber.



1. 36 Ghouls
2. 69 Wights
3. 99 Skeletons
4. 53 Zombies
5. A message is scrawled on the wall in blood:
   Seek the Mad One's stoney self in Harkyn's domain.
6. 99 Skeletons
7. 66 Zombies
8. Before you lies the ancient burial chamber King Aildrek, now a creature of darkness. "Now, mortal man, I will drink of your souls," he hisses.

SU	Stairs UP
SD	Stairs DOWN
HU	Hole UP
HD	Hole DOWN
D	Door
*	One way door
CY	Cyclone
SM	Smoke in your eyes!
T.	Teleport to . (e.g. TA = Teleport to A)
⁞	Darkness
▓	Empty space (only in the Cellar)

BARD'S TALE II
The Destiny Knight

De Destiny Knight is de opvolger van het mooie spel de Bard's Tale I (ken je dit spel nog niet dan kan je beter eerst mijn beschrijving over the Bard's Tale 1 lezen in nr. 2 van de Software Gids). Het spel heeft vele voordelen t.o.v. z'n voorganger. B.v. het vechten op verschillende afstanden, waardoor je je taktiek van het vechten meer moet aanpassen omdat voor elke afstand een ander wapen beter is. Dit spel is veel groter en biedt de mogelijkheid om te saven op elke plek. Ook is er een "Sage" aan wie je vragen kan stellen over dungeons, verschillende wapens en bepaalde personages.

De Bard's Tale II speelt zich af in zes steden met daaromheen de wilderness. Die wilderness en de steden (de Realm) worden beheerst door de slechterik Lagoth Zanta. De bedoeling van het spel is dat je de Destiny Wand (die vroeger de Realm beschermde) vindt en terugbrengt. Daarna moet je Lagoth Zanta vernietigen en heb je gewonnen. Maar Lagoth Zanta heeft de Destiny Wand in zeven stukken (Snaren of Segmenten) gebroken en ze over de hele Realm verspreid en hij beschermt ze m.b.v. puzzels.



Deze puzzels moet je binnen een bepaalde tijd oplossen anders ben je dood. In elke dungeon zit zo'n puzzel behalve in de eerste.

Het is mogelijk om de karakters van de Bard's Tale I te gebruiken in de Destiny Knight, hiervoor is er een optie in de guild aanwezig. Als we de karakters hebben overgezet in Destiny Knight karakters kunnen we beginnen.

Als we "Enter City" intoetsen, komen we in Tangramayne waarin we eens rond gaan lopen. We komen bij de Shop, de Temple, de Review Board en het Energy Emporium en dan gaan we een bank binnen waar we ons geld kunnen storten. (je krijgt er alleen geen rente over) Ook is er een casino te vinden, maar daar kun je niet binnen omdat Lagoth Zanta al het geld van dit casino heeft gestolen. In Tangramayne vinden we de eerste dungeon, de starters dungeon. Deze kan overgeslagen worden omdat hij niet belangrijk is voor het beëindigen van het spel, maar we wippen toch maar even binnen.
Als we een huisje binnengaan, komen we een magician tegen die ons een verhaaltje vertelt over de Dark Lord die een prinses heeft ontvoerd. De magician vraagt ons de prinses terug te halen en de prinses bij hem af te leveren. We strijken over ons goed avonturiers-hart en gaan op zoek naar de prinses. Op niveau 1 valt niet veel te vinden behalve een paar bruikbare aanwijzingen. Dan gaan we naar beneden met de trap en zo komen we op niveau 2. Helemaal niks te vinden (denk je) dus we gaan naar beneden, naar niveau 3. Hier zijn er een paar raadsels op te lossen, je komt twee Magic Mouthjes tegen en je moet allebei de vragen goed beantwoorden anders kom je niet verder. Als je op niveau 4 bent kom je in een stuk darkness waar je naar een teleporter moet zoeken. Hierna willen we naar het noorden maar een diepe kloof verhindert dat we verder kunnen (alleen een "winged creature" ergens in de dungeon kan je over dit probleem heen helpen). Als je er bijna bent moet je nog één puzzel oplossen en dan kom je bij de schone prinses. Als je haar hebt teruggebracht naar de magician krijg je een beloning en dan kan je Tangramayne verlaten.

In de wilderness aangekomen zoeken we de hutjes af en we vinden de Sage. Deze goede oude man kan je van alles vertellen over wapens en de dungeons. We vragen hem over de Tombs en we krijgen als antwoord dat we naar de stad Ephesus moeten en daar de tweede dungeon in de Tempel of Darkness kunnen vinden. We kunnen buiten de dungeons de toverspreuk Aport Arcane ook gebruiken en hiermee kunnen we naar elke stad toe. We bevinden ons nu in de guild van Ephesus en kiezen de optie "enter city". Als we eenmaal -via de tempel- in The Tombs zijn aangekomen kunnen we weer beginnen te mappen. Op niveau 1 zit een leuke verrassing en we krijgen te horen dat op niveau 3 de eerste Snare ligt. Niveau 2 bevat niet veel bijzonders, alleen zeer nuttige teksten. Met de trap omlaag en op niveau 3 vinden we een ware doolhof met hokjes van 1 bij 1. Ook is er weer een aanwijzing die vertelt waar de volgende dungeon is. Eenmaal bij hokje 5,21 aangekomen kan je beter eerst saven. Open de deur en je bevindt je nu in de eerste "real-time puzzle". Met behulp

van de teksten die je hebt verzameld moet deze niet echt moeilijk zijn. Is de puzzel opgelost dan vinden we Snare 1; als we deze aan een tovenaar geven en "usen" krijgen we er een wall bij die je helpt met het vechten tegen andere monsters. Deze wall vangt ook alle klappen op. Nu kunnen we naar de derde dungeon toe, genaamd Fanskar's Fortress. Dit is een fort, dat verborgen is in een hutje in de wilderness, met één niveau. We vinden Fankar, meppen hem dood en gaan het volgende deurtje in. Oeps: puzzel 2, dit is de makkelijkste van allemaal. Je moet gewoon het goede deurtje van de drie kiezen, moet geen problemen opleveren. Met Snare 2 kunnen we een schild erbij toveren, niet veel bijzonders dus.

Op zoek naar Snare 3, daarvoor moeten we naar de stad Phillipi. Na veel deurtjes te hebben ingetrapt vinden we Dargoth's tower, de vierde dungeon. Niveau 1 brengt weinig problemen met zich mee, alleen lastige teleports. Als we de weg naar boven hebben gevonden, bevinden we ons op niveau 2. Hier komen we een hoop kleine hokjes tegen en darkness. Ook teksten zijn hier van de partij, vergeet ze niet op te schrijven! We vinden de trap en gaan naar boven. Op niveau 3 aangekomen gaan we een deurtje door en "dessention in your ranks" is wat we te zien krijgen. Als we dat opgelost hebben moeten we weer een raadsel oplossen, anders kunnen we niet verder. Eenmaal opgelost opent zich een gat in het plafond en zweeft je party naar boven. Veel vallen waar je niet meer uitkomt zijn te vinden op niveau 4; dit is niet echt leuk als je net wat mooie wapens hebt gevonden. In een groot stuk darkness vinden we de weg naar boven, naar niveau 5. Hier moeten we tien woorden aan een Magic Mouth geven om naar de derde puzzel te mogen. Wanneer we de puzzel hebben opgelost vinden we Snare 3.

De vierde Snare is te vinden in Thessalonica. Deze dungeon heet "the Maze of Dread". Het leuke van deze dungeon is dat je met een lift naar elk niveau kan. Niveau 1 is niet veel bijzonders, ook op niveau 2 valt er niet veel te doen, behalve een raadseltje oplossen. Dan maar met de lift naar niveau 3 waar we "the Lord of Graphnar" tegenkomen, maar voordat we er komen moeten we door een lange gang waar tovenaars niet gewenst zijn. Elke keer als we een stap verzetten gaat een hoop van de spellpoints af totdat je er geen meer over hebt. Dit maakt het overwinnen van the Lord of Graphnar stukken moeilijker. Ook vinden we op dit niveau Snare 4 waar we ook niet veel aan hebben: je kan 'm gebruiken en dan verschijnt er een Master Mage die heel snel dood is. Dit was het laatste niveau van de Maze of Dread en we gaan naar de zesde dungeon. Deze zesde dungeon is te vinden in Corinth. We kunnen alleen naar binnen als de Master Key en het Item of K. in onze handen is. Op niveau 1 van Oscon's Fort moeten we een raadsel oplossen om naar boven te mogen. Als we op niveau 2 aankomen worden we geconfronteerd met een "Tripwire!". Dit is een val en als je er niet na een bepaalde tijd uit bent kan je je party bijeenschrapen. Ook hier moeten we een raadsel oplossen om naar boven te mogen. Niveau 3 kent dezelfde val als niveau 2 en ook hier moeten we een raadsel oplossen om naar boven te mogen. Snare 5 is te vinden op de vierde niveau van Oscon's Fort. Deze Snare is zeer nuttig, deze kunnen we weer usen en werkt hetzelfde als de batchspell van Archmage (scheelt weer 28 spellpoints). Met nog twee Snaretjes te gaan, zoeken we de zevende dungeon op. Dit is de Grey Crypt die ergens in de wilderness is te vinden. Deze hele dungeon is een anti-magic field waardoor we niet kunnen toveren en het dus helemaal van onze brave vechters moeten hebben. Hier komen we echt lastige monsters tegen die je het leven zuur zullen maken. Op een gegeven moment kan je niet meer terug en moet je dus verder. Een Magic Mouth stelt je een vraag die je op twee manieren kunt beantwoorden. Met het ene antwoord kan je naar niveau 2 toe en met het andere kan je weer terug naar de bewoonde wereld. Wij -als krijgers van the Bard's Tale- kiezen natuurlijk niet het hazepad en gaan naar niveau 2 waar Snare 6 is te vinden. Deze Snare is heel erg moeilijk te pakken.

De laatste Snare is te vinden in Colosse. Deze dungeon heet Destiny Stone, waar we monstertjes tegenkomen, die je in één keer dood kunnen ademen (breathen). Een probaat middel hiertegen is de breathring die elk vuurtje tegenhoudt. Ook zijn de speedboots wel nuttig waarmee je altijd weg kan rennen van een te gevaarlijke tegenstander. In een enorm stuk darkness leer je er een toverspreuk bij waarmee je je naar elke dungeon kunt teleporteren. In dit stuk darkness vinden we ook de trap naar beneden. Niveau 2 is bijna alleen maar darkness zonder muur. In een hok van drie bij drie vinden we een aantal standbeelden die we kunnen onderzoeken. Allemaal leuk en aardig totdat je het kleine draakje tegenkomt. Die slaan we eventjes dood, dacht ik, we onderzoeken hem en voordat je het weet sta je voor een immens grote draak die per persoon ongeveer 500 hitpoints eraf breath. Vlug maken dat je wegkomt dus. We gaan naar beneden, naar niveau 3. Dit is het allerlaatste niveau waar we Snare 7 tegenkomen. Dit is de moeilijkst te vinden Snare die veel papierwerk op zal leveren. Hebben we deze puzzel opgelost, dan geven we alle Snares aan één van onze Archmages. Zoek in de wilderness naar de Narn Temple en de rest gebeurt vanzelf. Als je eruit komt is de Archmage die alle segmenten had onsterfelijk geworden!!! Je kan van alles met 'm doen maar hij gaat niet dood. Dit wetende moeten we nu alleen nog maar Lagoth Zanta zien te vinden. Even later blijkt dat de goede oude man (de Sage), die je al die aanwijzingen gaf, zelf Lagoth Zanta te zijn. Als je veel geluk hebt overleef je het en heb je het spel uitgespeeld. Na ongeveer 100 uren spelen kan je dan tevreden achterover leunen.

Ik kan maar één kritiek op dit spel geven t.o.v. z'n voorganger, en dat is dat er minder geanimeerde monsters zijn, die het spel toch leuk hielden. Maar ondanks dit minpuntje blijft het toch een spel dat blijft boeien. Nu is het wachten op het derde deel van de Bard's Tale.

Programmagegevens:
The Bard's Tale II van Electronic Arts.
Formaat: 5.25" of 3.5" diskette.
Benodigd: 512Kb, CGA, EGA of Tandy 16 Color. Muis optioneel.
Richtprijs: FL. 89,=

BEELD:	9
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Marco van Eck

BARD'S TALE III THIEF OF FATE

Interplay Prod./Electronic Arts
PC & compatibles.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

In Software Gids nr.5 beschreef ik "Legend of Faerghail", een Bard's Tale kloon, afkomstig uit Duitsland, die in zoverre compatibel is met de "real thing", dat de personages uit de "Bard's Tales" 1 en 2 overgenomen kunnen worden. Achteraf hoorden we, dat in deze Duitse produktie enkele bugs voorkomen, dus kunnen de fans van dit genre blij zijn, dat de enige echte opvolger nu verkrijgbaar is.

Wie verwacht had, dat Electronic Arts de huidige trend zou volgen, waarbij nieuwe delen van een succesvolle serie met uitbundige graphics en dito muziek uitgebracht worden, zal bedrogen uitkomen. BARD'S TALE III ziet er net zo uit als de voorgangers, al zijn de tekeningen iets beter dan bij de delen 1 en 2. Ook is er bij het intro en af en toe tijdens het spel begeleiding te horen via muziekkaarten. Maar verder is de grafische en muzikale afwerking vrij sober.

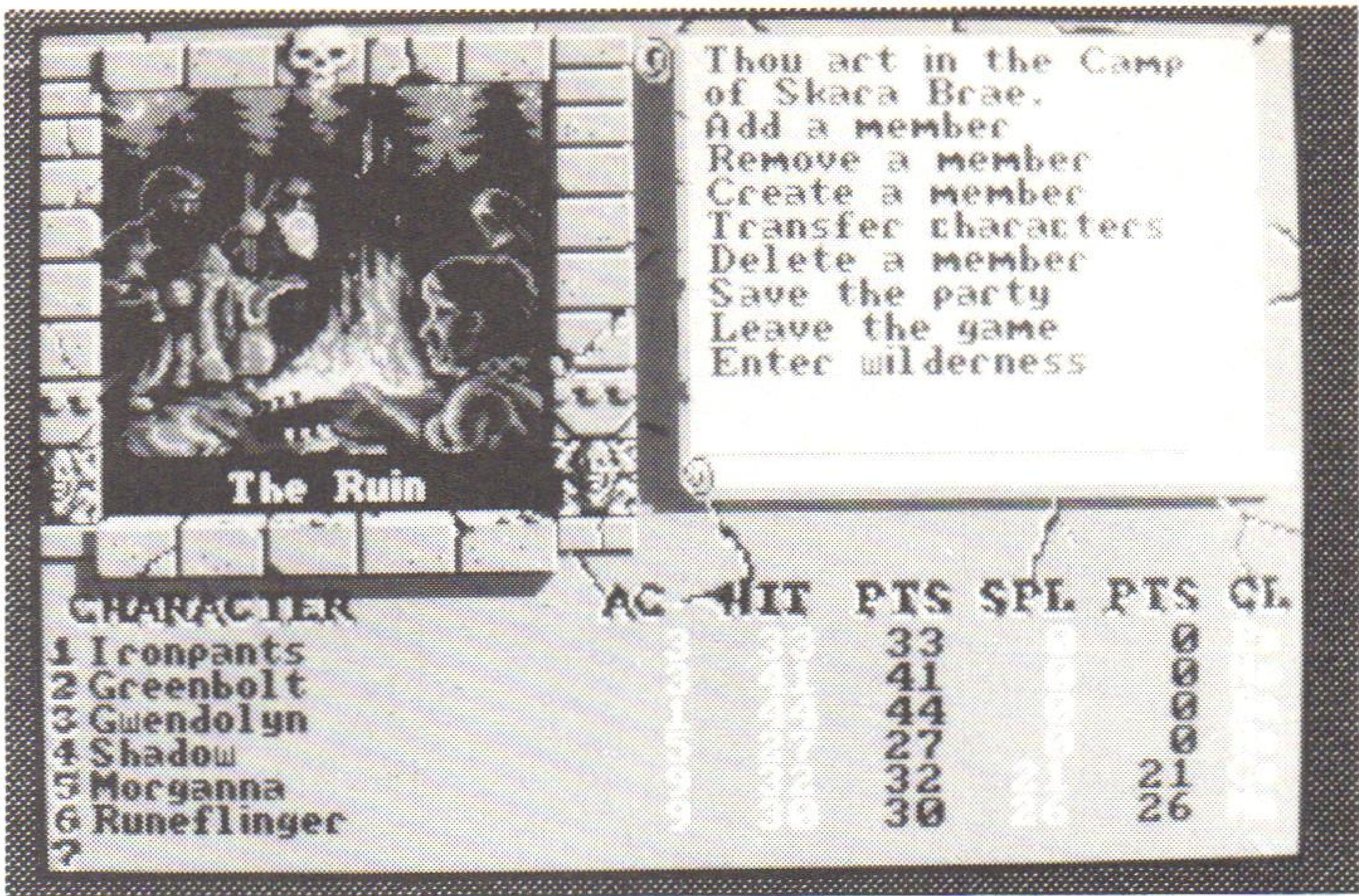
KWALITEIT.

De ware liefhebber van het echte adventure kan met BARD'S TALE III zijn of haar hart ophalen, want dit is een zeer harde dobber met maar liefst 80 dungeons, 100 verschillende spells, 500 monsters en 13 klassen, waaruit personages kunnen worden samengesteld.
THIEF OF FATE begint in een tentenkamp even buiten de stad Skara Brae, welke verwoest is door onbekende krachten. Jouw taak is een groep avonturiers samen te stellen, die door zeven dimensies moeten reizen om de oorzaak van deze verwoesting op te sporen. Onderweg moeten zij woorden, spreuken en voorwerpen verzamelen die hulp zullen bieden tijdens de eindstrijd met THE EVIL ONE. Van de speler wordt veel logika verwacht en ook zullen er tijdens het spel vaak belangrijke beslissingen genomen moeten worden om de speurtocht tot een goed einde te brengen.

In het Refugee Camp kunnen personages gecreeerd worden of gewist, de samenstelling van de groep kan geSAVEd worden en de groep kan er overnachten om op krachten te komen. Vlakbij het kamp bevinden zich een "Inn", waar men tips kan krijgen en een "shrine", waar tegen betaling hit- en spellpoints aangevuld kunnen worden.
Overdag worden deze eigenschappen tijdens het reizen aangevuld, maar 's nachts niet, dus als de groep de uitputting nabij is, kun je beter zorgen in de buurt van het kamp te zijn.
Het SAVEn van de spelsituatie kan buiten het kamp op elke gewenste plek gebeuren, maar ook hiermee is voorzichtigheid geboden.

PERSONAGES

Er zijn 7 rassen: humans, elves, dwarves, hobbits, half-elves, half-orcs en gnomes. Bij het kiezen van de eigenschappen moet



rekening worden gehouden met strength, intelligence, dexterity, constitution en luck, afhankelijk van het gekozen ras. De verschillende klassen zijn: warrior, paladin, hunter, monk, bard, rogue, conjurer, magician, sorcerer, wizard, archmage, geomancer en chronomancer. Ga zeer zorgvuldig te werk bij het samenstellen van de groep, want als je een verkeerde keuze maakt, kun je het verderop in de dungeons wel schudden. Zorg in ieder geval dat er minstens twee magiërs meegaan met elk verschillende soorten spells en een bard, die met zijn mandoline tijdens gevechten zeer nuttige wijsjes ten gehore kan brengen. (Via muziekkaart).
Niet alle klassen zijn meteen in het begin te kiezen: de magiërs kunnen hun klasse pas na een bepaald aantal levels opvoeren.

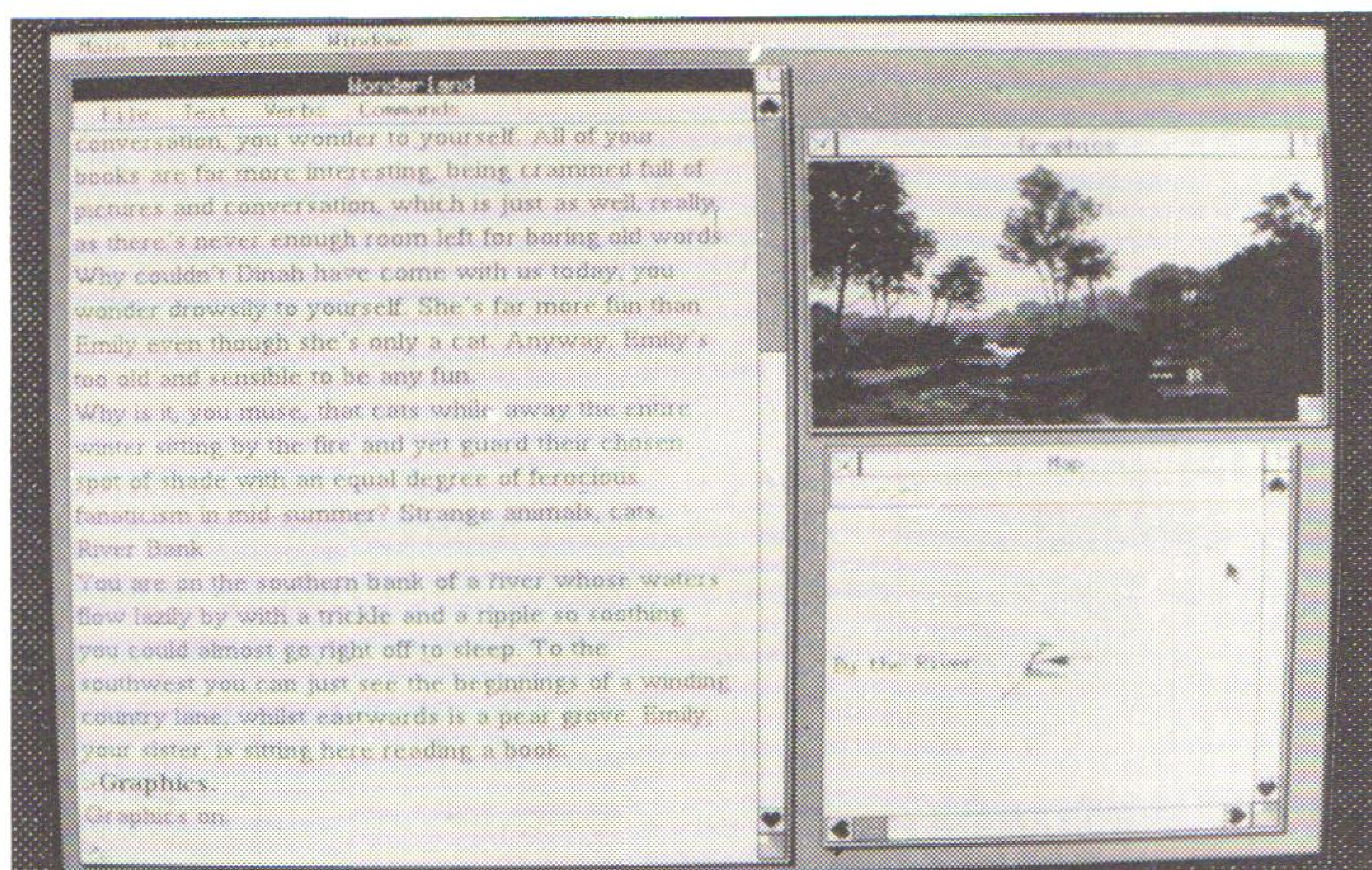
HET SPEL

Als je de ploeg hebt samengesteld, kun je het beste in de buurt blijven om tegenstanders te verslaan en op die manier je levels op te voeren. Na het verslaan van vijanden krijg je vaak een heleboel wapens en items, waarvan je alles wat overtollig is beter meteen kunt weggooien, want er is nergens een winkel o.i.d. waar je spullen kunt verkopen.
De ruines van de stad Skara Brae zijn vlakbij en wanneer je daarvoor in aanmerking komt, kun je naar de "Review Board", die zich in de stad bevindt om je te laten bevorderen. De oude man aldaar geeft je opdrachten en de eerste daarvan is het afdalen in de "Mad God's Dungeon" in Skara Brae zelf om een necromancer te vinden en te verslaan.
Je moet daarvoor echt wel voldoende experience en spellpoints hebben, want de eerste verdieping is al een lijdensweg. Pen en papier zijn geen overbodige luxe, want zonder een behoorlijke kaart is er haast niet door te komen. Ik heb met veel pijn en moeite de trap naar de 2e verdieping gevonden, waarna ik het welletjes vond, want ik heb het vage vermoeden dat je met dit adventure lang bezig bent, als je het echt goed wilt spelen.
Wie daarvoor de tijd en het geduld heeft, heeft aan BARD'S TALE III alias THIEF OF FATE een fantastisch adventure voor een betrekkelijk lage prijs.
Ik denk dat Marco van Eck over BARD'S TALE III tevreden kan zijn wat de geanimeerde monsters betreft, want je breekt er in het begin al je nek over en in de dungeons staan ze al voor je, als je je even omdraait. Marco, speel ze en we hopen dat we gauw weer zo'n gedetailleerd verhaal over dit derde deel kunnen lezen.

Jocelyn

BEELD:	7.
GELUID:	7.
SPELKWALITEIT:	9.
DOCUMENTATIE:	9.
PRIJS:	7.

WONDERLAND



Virgin Mastertronic
PC & compatibles.
8 MHz. of sneller aanbevolen.
RAM: 640k.
Hercules: Ja.
CGA: Ja.
EGA: Ja.
VGA/MCGA: Ja.
Tandy: Ja.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: Ja.
Muis: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: Ja.
AdLib: Ja.
Tandy sound: Ja.
Richtprijs: FL. 119,=

DREAM THE DREAM.......

WONDERLAND is gebaseerd op het beroemde boek "Alice in Wonderland" van de Engelse schrijver Lewis Carroll. Buiten de diskettes vinden we in de verpakking een 72 pagina's tellende handleiding, een kleurenposter van de beruchte "tea party" en een overzichtskaart van Wonderland.
Virgin Mastertronic brengt dit adventure op de markt, maar de produktie ligt in handen van Magnetic Scrolls, dat enkele jaren geleden een toonaangevend bedrijf was in Engeland en terecht gezien de hoogstaande kwaliteit van dit spel.

Voor wie het boek (of de prachtige tekenfilm van Walt Disney) niet kent even kort iets over het verhaal: Alice valt in slaap bij de rivier waar zij met haar zuster de middag doorbrengt en droomt over een krankzinnige wereld, waarin zij figuren tegenkomt als de Cheshire Cat, de Catterpillar, de Mad Hatter & de March Hare, de Dormouse en natuurlijk de White Rabbit. Dit Wonderland wordt geregeerd door een zeer wrede koningin: de Queen of Hearts, die "in werkelijkheid" een speelkaart is, wat ook geldt voor haar onderdanen, die bij het minste of geringste onthoofd worden.
Dit computerspel volgt het verhaal van Lewis Carroll vrij nauwkeurig, maar er moet uiteraard wel het nodige op te lossen zijn, anders is er voor de adventure speler niet veel aan. Wat dat betreft komen zowel de beginnende als de gevorderde puzzelaars ruimschoots aan hun trekken.....

WINDOWS EN MENU'S

Bij de installatie procedure past het programma zich automatisch aan aan de gebruikte computer configuratie, zodat WONDERLAND zelfs op een XT met 8 MHz. kloksnelheid nog soepel loopt. De graphics kunnen gedecomprimeerd worden, wat op de harddisk ca. 2450 extra Kb's in beslag neemt. Dit is echter zeker aan te raden, want het scheelt enorm veel tijd bij het inladen van de schermen.
Als je daarna het programma opstart en nog niet in de handleiding hebt gekeken, zul je wel verbaasd zijn, want van mooie plaatjes e.d. is geen sprake. Er is alleen een frame te zien met daarin een lap tekst en linksboven zie je enkele commando's staan, die aangeklikt kunnen worden.
Wie niet vertrouwd is met het werken met windows, pull-down en pop-up menu's, moet nu zeker de handleiding lezen, aangezien hierin zeer uitvoerig de werking hiervan beschreven staat: heel leerzaam voor degenen die bijvoorbeeld met een desk top publishing programma o.i.d. willen gaan werken.

Met de verworven kennis uit de handleiding kun je nu aan de slag: het tekstframe groter of kleiner maken, verplaatsen, een ander lettertype uitzoeken (zo groot of zo klein als je wilt). Naast het tekstframe kun je een kompas inladen, waarop je de richtingen die Alice ter beschikking staan kunt zien en eventueel aanklikken, je "inventory" uitgebeeld door tekeningen op het scherm zetten en -eveneens grafisch uitgebeeld- de "items in room". Deze laatste optie is belangrijk, want soms krijg je in dit frame voorwerpen te zien, die niet genoemd worden, als je "look room" intikt. Verder kan er nog een overzichtskaart op het beeldscherm gezet worden, waarop alle bezochte lokaties te zien zijn. Tenslotte de graphics: je kunt een klein plaatje als illustratie in een hoekje opnemen of het halve scherm vullen met de (zeer mooie) afbeeldingen, maar dan moet je je teksten wel heel klein maken. Als de lay-out naar je zin is, schrijf je hem weg in een Save-file.

FINISH THE DREAM

De bedoeling van WONDERLAND is dat je Alice's droom helemaal uitdroomt en alle 501 punten, die er in totaal te verdienen zijn bij elkaar krijgt. Om dit te verwezenlijken moet je een komplete set speelkaarten (ruiten) verzamelen, die door het hele spel verspreid liggen. Er zijn heel wat raadsels op te lossen, waarvan sommige zo vergezocht zijn, dat je eigenlijk niet zonder tips kunt. Ook hierin is voorzien: onder de "Help" optie in het "Main" menu is een hintboek verborgen, dat de tips in fases geeft. De eerste tip is zeer vaag en als je "more" intoetst of aanklikt, wordt de oplossing gaandeweg duidelijker. Hoe vaak je deze optie gebruikt, wordt aangegeven bij je score, maar heeft geen invloed op het aantal te behalen punten.
Handig is de print optie: soms zijn de teksten zo lang dat ze onmogelijk in één keer gelezen kunnen worden en dan kun je ze eventueel uitprinten. Door middel van een balk in het tekstframe kan de tekst ook gescrolld worden om teruggelezen te worden.
De spelsituatie kan op elk gewenst moment geSAVEd worden, wat geen overbodige luxe is, want Alice is nogal een lichte slaapster. Zodra zij wakker wordt, is de droom uit en kun je kiezen uit "Restart" of "Quit". Vóór de "eindronde", waarin Alice voor het gerecht moet verschijnen, moet je zeker SAVEn, want eenmaal binnen de "Courtroom" krijg je hiervoor geen kans meer.

KONKLUSIE

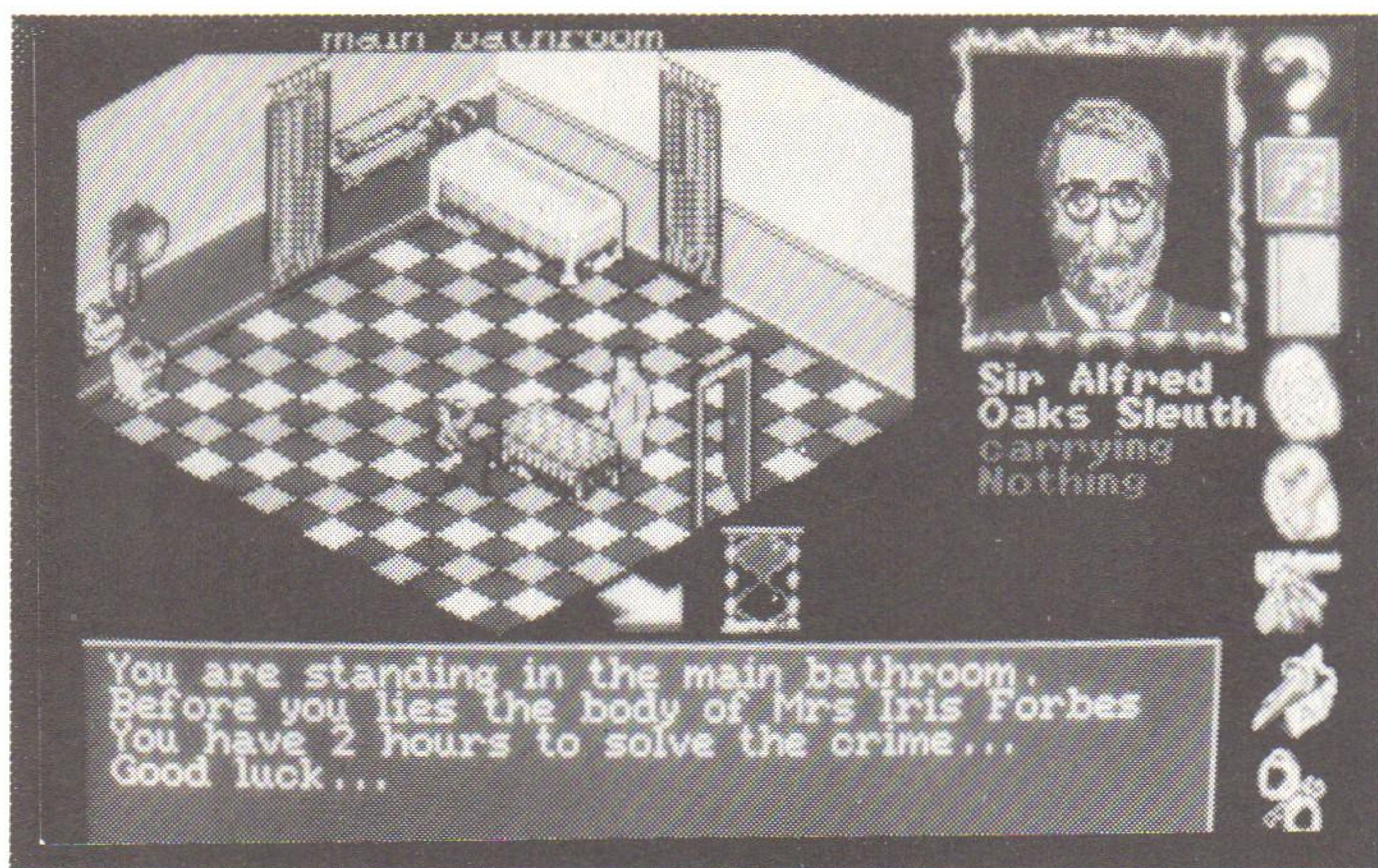
WONDERLAND is een uniek adventure, dat voor iedereen geschikt is. Met behulp van de tips kun je het in een paar dagen uitspelen, maar als je je kunt beheersen en het op eigen houtje doet, heb je er een behoorlijke kluif aan. De muziekliefhebbers zullen de ondersteuning via de diverse kaarten nogal teleurstellend vinden, want er komen maar enkele muziekjes in voor bij het intro en in enkele kamers tijdens het spel. Voor de rest is dit echt klasse: goed geprogrammeerd, leerzaam en leuk om te spelen. Hopelijk hebben de makers voor de volgende produktie niet zo lang nodig.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	7

AMIGA/ATARI-ST:

Voor deze systemen kunnen we qua prijs een 8 geven, omdat de richtprijs hiervoor FL. 99,= bedraagt.



MURDER!

U.S.Gold.
PC & compatibles.
CGA: Ja.
EGA: Ja.
Muis: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Richtprijs: FL. 89,=

Dit MURDER! werd met veel tamtam aangekondigd via advertenties in buitenlandse bladen, maar blijkt in de praktijk een zoveelste variant op Cluedo te zijn: in een landhuis vindt een moord plaats, er lopen wat figuranten rond die als verdachten in aanmerking kunnen komen en er liggen door het huis verspreid allerlei moordwapens. Hoofdpersoon is een detective, die door middel van het vinden van clues de dader binnen 2 uur te pakken moet krijgen.

Waarom dit spel niet ook in Hercules gespeeld kan worden is me een raadsel, want het grootste deel van het beeldscherm is zwart/wit of beter gezegd grijs in verscheidene gradaties. Daaromheen zijn wat attributen in kleur afgebeeld, maar daarvan is de kwaliteit ook niet echt om over naar huis te schrijven.

Over het geluid hoeft de gemiddelde PC-gebruiker zich niet druk te maken, want alles verloopt via de interne speaker en bezitters van langzame machines wordt aangeraden het geluid helemaal uit te schakelen om de speelsnelheid op te voeren. Lekker rustig spel, dus!

MURDER! is wel uitgebreid, want er kunnen maar liefst 3 miljoen moordzaken opgelost worden, dus wie dit spel koopt is voorlopig nog niet uitgespeeld (mits hij/zij het leuk vindt natuurlijk). Er zijn 4 moeilijkheidsgraden en 20 verschillende moordwapens. Alle handelingen zijn menugestuurd en kunnen gedaan worden door het aanklikken van ikonen, die zich aan de rechterzijde van het beeldscherm bevinden: een bepaalde richting ingaan gebeurt door middel van pijlen; voorwerpen en/of personen bekijken met een vergrootglas. Vingerafdrukken kunnen genomen worden en er is een optie om ze te vergelijken. In een notitieboekje worden vorderingen, clues en aantekeningen van personages bijgehouden.

KONKLUSIE

Kort en bondig: ik vind er niets aan en voor een prijs van FL. 89,= al helemaal niet. Zelfs in de low-budget aanbiedingen kom je tegenwoordig betere spellen tegen en daar mag MURDER! van mij zo snel mogelijk in terechtkomen.

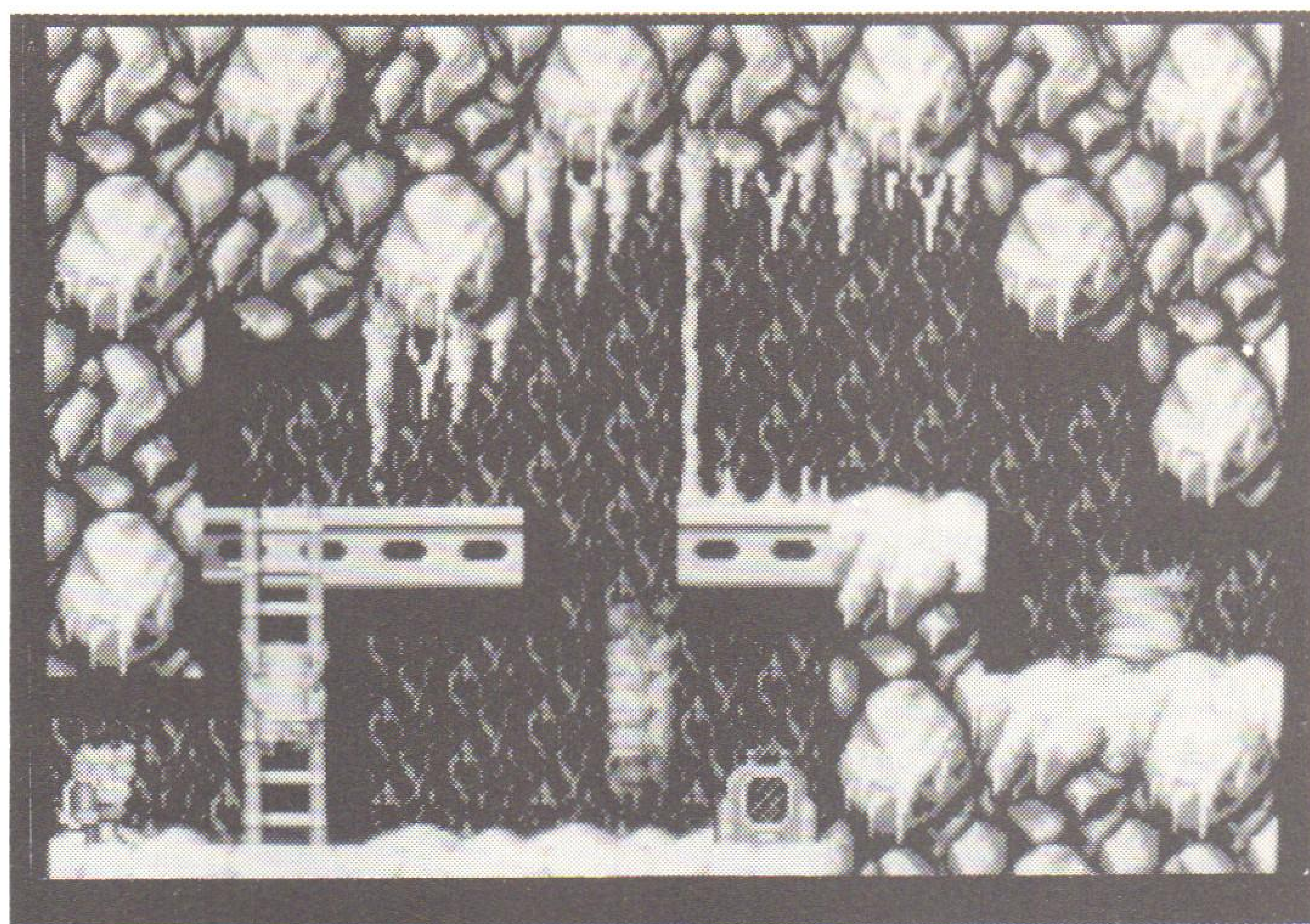
De liefhebbers van dit soort spellen raad ik aan wat meer geld te spenderen en bijvoorbeeld "The Colonel's Bequest" van Sierra te kopen.

Jocelyn

BEELD:	3
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	3
PRIJS:	1

AMIGA/ATARI-ST:

Voor deze systemen geldt dezelfde prijs en dezelfde recensie. Het geluid krijgt wellicht een puntje meer.



RICK DANGEROUS II

Core/Micro Style.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA/VGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25"
AdLib: JA.
Richtprijzen:
PC: FL. 99,=
Amiga: FL. 95,=

Dit spel doet erg Japans aan. Er is een introverhaal met graphics en een menu, van waaruit o.a. de toetsen gedefinieerd kunnen worden. Buiten deze toetsen blijven de cursortoetsen altijd aktief en kan voor een joystick worden gekozen door eenvoudigweg op de vuurknop van de joystick te drukken. Wie een AdLib kaart wil gebruiken moet zelf de driver installeren. Na het introduktieverhaal kun je kiezen uit vier levels:
Hyde Park, London, The Ice Caverns of Freezia, The Forest of Vegetablia, The Atomic Mud Mines.

De graphics zijn eenvoudig maar goed en nemen niet het volledige beeld in beslag. De onderrand blijft vrij en aan de bovenzijde vinden we informatie over het aantal levens, items etc. De animatie is eenvoudig, maar net niet houterig en al met al best aardig. Het geluid is leuk, maar had best iets voller gekund.

Eenmaal op weg merk je dat het spel ook Japans moeilijk is. De velden zitten vol met ladders, vallen etc. en zijn vergeven van de tegenstanders. Je moet alle velden doorlopen, items verzamelen, wapens vinden en vallen onschadelijk maken waarbij het aankomt op behendigheid en (nog veel meer) timing. Het spel is niet snel, maar door de grote nauwkeurigheid die noodzakelijk is wel erg lastig.

Voor de PC komen heel wat minder van dit soort 'platform' spellen uit dan voor home- en spelcomputers en vaak zijn ze dan niet meer dan matig. Dit spel is echter zonder meer vergelijkbaar met de betere spellen voor de spelcomputer. Je moet echter wel van dit genre houden om deze kwaliteiten te kunnen waarderen.

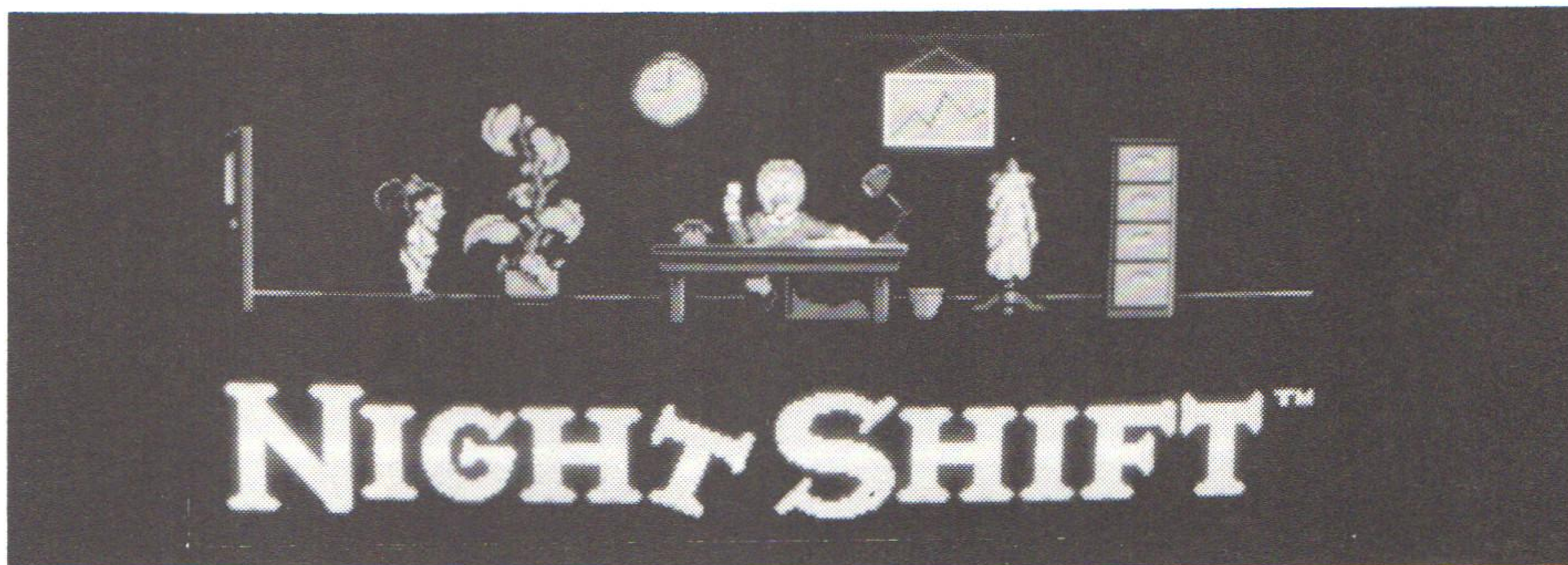
Er is ook een Amiga versie en voor deze computer verschijnen heel wat meer van soortgelijke spellen. Toch ook hier een goede waardering want ook voor de Amiga en de Atari-ST is het merendeel van dit soort klim- en klauterspellen matig.

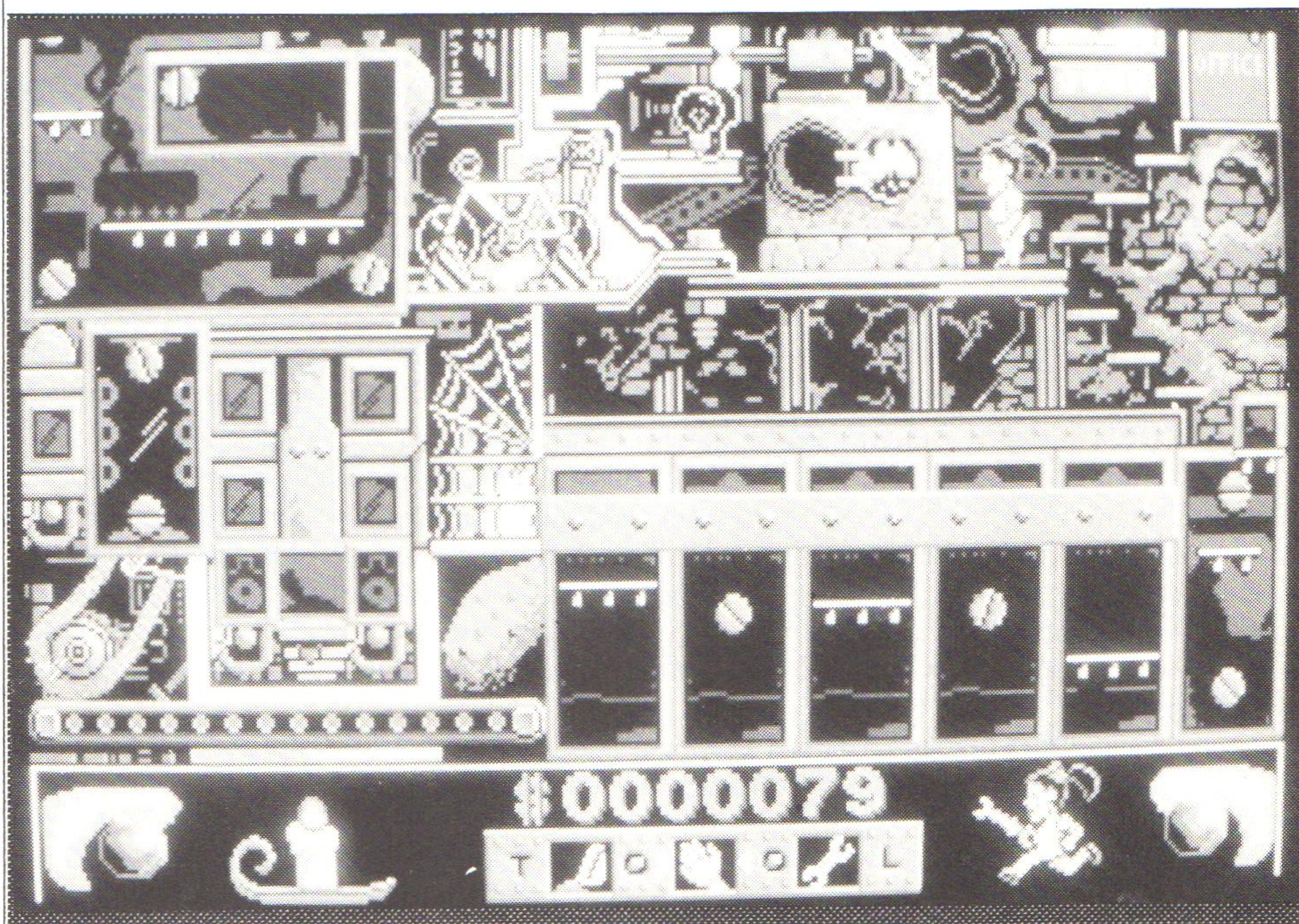
Alfred Debels

	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8
GELUID:	7	7
SPELKWALITEIT:	8	8
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	7	7

NIGHT SHIFT

Lucasfilm Games/U.S.Gold.
PC en compatibles.
RAM: 512k.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
MCGA en TANDY: JA (640K).
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
AdLib: JA.
Soundblaster/CMS: JA.
Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=





Als Fred of Fiona Fixit neem je een baan aan bij Industrial Might & Logic. Een speelgoedfabriek die poppen produceert, die nu eens niet milieuvervuilend zijn, maar gemaakt worden van gerecycled afval. De oprichter van dit bedrijf, Glenn T. Bingham, heeft een immens grote machine gebouwd die BEAST genoemd wordt en als Fixit moet je in die machine speelgoedpoppen maken die door Lucasfilm fans meteen herkend worden. Zo moet je bijvoorbeeld bekende STAR WARS figuren maken als: kleine Darth Vadors, Luke Skywalkers, Stormtroopertjes en Indiana Jonesjes. Ook bekende figuren uit Lucasfilm spellen komen voorbij zoals: Little Fleece en Baby Bobbin uit Loom, Zak McKracken en ook, als ik het goed heb, Dr Fred uit Maniac Mansion. Dit alles maakt het spel natuurlijk extra leuk, maar niet zo gemakkelijk als het lijkt.

BEAST

BEAST is een machine die uit verschillende delen bestaat. Zo heb je o.a. een mixer, die gebouwd is uit een oude wasmachine, waarin het afval wordt gemalen en gekookt tot een vloeibare massa, twee vormen, waarin het hoofd en het lijf van de pop worden gemaakt, een afdeling, waar deze geverfd en in elkaar gezet moeten worden en een afdeling, waar het produkt getest en verpakt wordt. Veel van deze afdelingen zijn in lagere levels nog afgeschermd en worden automatisch bediend. Pas later moet je deze zelf gaan bedienen. Alles wordt in beweging gehouden door een fiets die onder in de fabriek gemonteerd is en met een accu verbonden. Deze moet dan ook voor elke dienst altijd opgeladen worden. Om het lekker moeilijk te maken zijn er verschillende lopende banden die links- of rechtsom draaien en eerst verzet moeten worden, anders valt een pop -in plaats van in de verfbak- het raam uit. Ook zijn er in hogere levels rare beesten (ik noem het konijnen) en ventjes die je om de oren slaan of je omver lopen. Gelukkig kun je terug slaan. Als hulp heb je Toolie de ó zo handige gereedschapskist die nooit vol raakt en waarin alles voor het grijpen ligt. In Toolie vind je b.v. helium ballonnetjes en parachuutjes om op een snellere manier boven en beneden te komen, sleutels om moeren vast te draaien, vleesetende planten om "konijnen" te vangen en een stofzuiger om ze op te zuigen.

In elk level moeten verschillende poppen gemaakt worden en in verschillende kleuren geverfd. De tijd wordt bijgehouden door een kaars die langzaam opbrandt tot je dienst er op zit. Soms is het niet meer bij te benen en ren je op en neer om alles maar in beweging te houden. Lastig is als je zelf het aantal hoofden en lichamen moet bepalen; vaak zit dan ook alles verkeerd op elkaar en dan ook nog in verschillende kleuren. Zo had ik een keer het lichaam van de robot R2D2 op het hoofd van Indiana Jones staan en dan zit je wel even met je handen in het haar.

KONKLUSIE

Het beeld is prima, zowel bij VGA als EGA en het geluid is met ADLIB vrijwel gelijk aan de SOUNDBLASTER, die beide goed zijn. Het spel kan op elk tijdstip teruggehaald worden door een fruitautomaat met daarin een combinatie van fruit die aan het eind van elk level voor het volgende gegeven wordt. De "Off-Disk" beveiliging bestaat ook uit die automaat waarin aan het begin van het spel een code moet ingetoetst worden, die in de handleiding staat. Het is een leuk spel dat in het begin nog gemakkelijk is en later erg lastig wordt en zeer geschikt voor jong en oud of mensen die toch iets anders willen dan alleen maar schieten en geweld, want dat is er hier niet bij (behalve met die konijnen dan).

AMIGA/ATARI-ST

Dit spel is voor deze beide machines ook verkrijgbaar voor een bedrag van ca. FL. 89,=. NIGHTSHIFT werkt op alle machines vrijwel gelijk en ziet er ook overal vrijwel gelijk uit; dus geen aparte beoordeling. Vanwege de iets lagere prijs kun je bij de waardering 1 puntje optellen bij de prijs; een 8 dus!

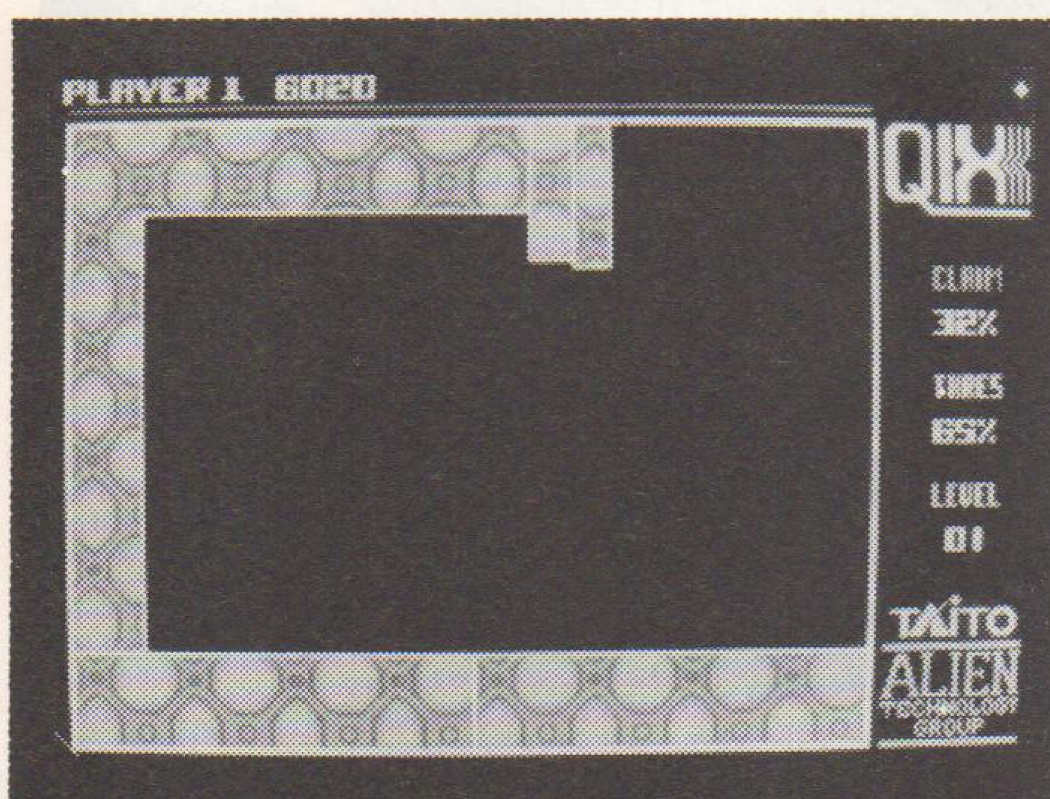
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Arthur Geraerts

MODERNE KLASSIEKERS

Er zijn van die leuke en eenvoudige spellen, die favoriet zijn bij een groot publiek en steeds weer worden gespeeld. Omdat de PC steeds beter geschikt wordt voor spelsoftware verschijnen regelmatig nieuwe versies van deze oude spellen. Ook in deze Gids weer een paar van deze gouwe ouwe uit de CGA/Hercules tijd in een nieuw (EGA/VGA) jasje en met verbeterd geluid.

QIX



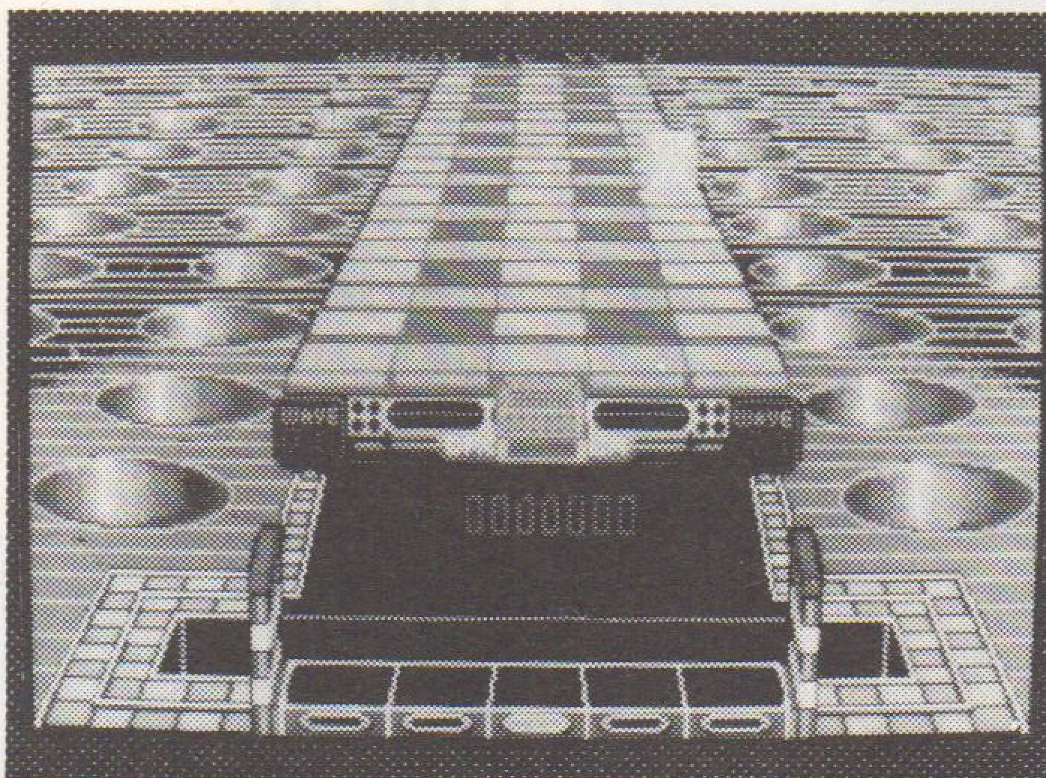
Dit spel stamt uit 1981 en is pasgeleden door Taito opnieuw uitgebracht. Het spel is nu geschikt voor CGA, EGA en Tandy graphics en ondersteunt de AdLib kaart. Er kan gespeeld worden met 1 of 2 spelers en dat kan zowel met joystick als met het toetsenbord. Joystick en muziekkaart worden automatisch herkend maar via de muziekkaart komt alleen een muziekje tijdens het beginscherm. De rest van de geluiden lopen via de interne speaker, maar zijn zeker niet slecht.

Bij dit spel moet je QIX proberen in te sluiten waarbij je de SPARKS moet ontwijken. Verder word je nog lastig gevallen door THE FUSE en SPRITZ. Van het speelveld kun je stukken invullen, waar QIX dan niet meer kan komen en zodoende de bewegingsvrijheid van QIX beperken. Elk level wordt lastiger en heeft meer tegenstanders.

QIX is een schitterend behendigheidsspel voor jong en oud. Een prijs is nog niet bekend maar beeld en geluid zijn leuk en de spelkwaliteit is prima.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9

KLAX



Domark/Tengen.
PC & compatibles.
CGA/EGA/VGA/TANDY.
Richtprijzen:
PC: 89,=
ATARI-ST: 79,=
AMIGA: 79,=

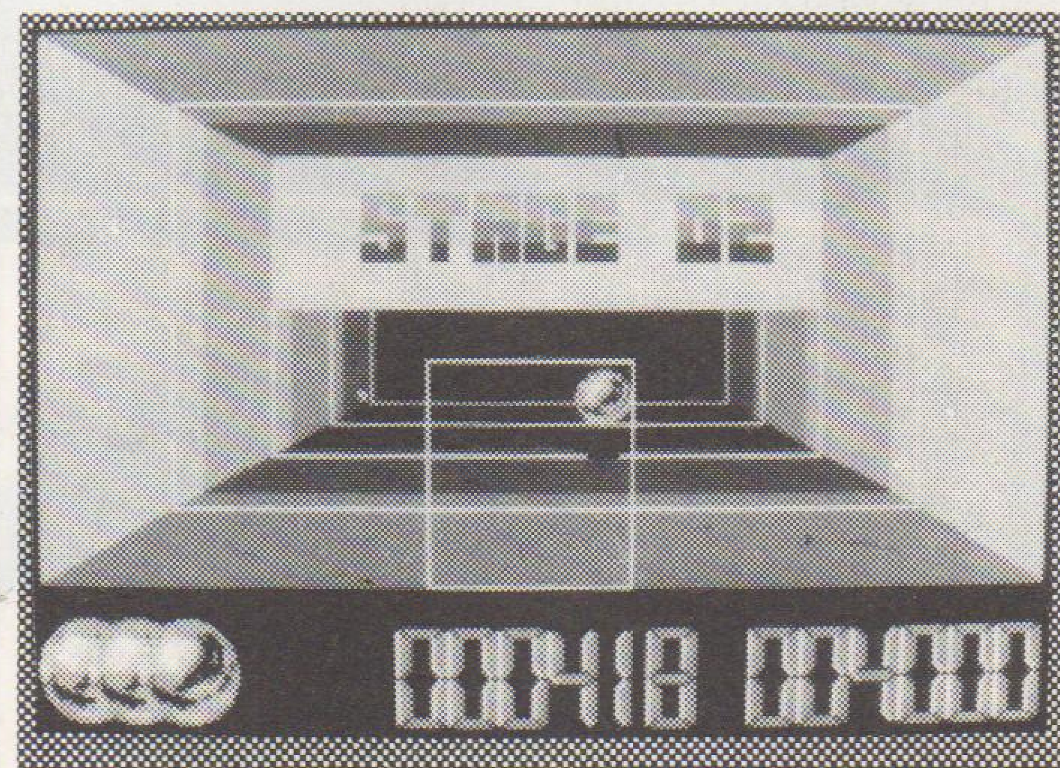
KLAX hebben we voor de MSX reeds beschreven in Gids nummer 4. Inmiddels is de versie voor 16-bits computers leverbaar en aan het bovenstaande rijtje is te zien dat buiten diverse grafische mogelijkheden het spel niet ingrijpend is veranderd. Muziekkaarten worden niet ondersteund en gespeeld kan alleen worden via het toetsenbord.

KLAX is een TETRIS variant waarbij de blokken nu eens niet recht naar beneden vallen, maar van een soort glijbaan afkantelen en naar je toe komen. Je moet de juiste blokken in de juiste vakken opvangen waarbij je gebruik maakt van een soort houder waarin meerdere blokken verzameld kunnen worden waarna ze (meteen of later) in de vakken geplaatst kunnen worden. Elke ronde is weer sneller en moeilijker.

Grafisch is het spel niet meer dan redelijk. De kleuren zijn wel beter dan op de MSX, maar echt prettig zijn ze niet gekozen. Het geluid is magertjes en komt alleen via de interne speaker. De spelkwaliteit blijft -net als bij andere varianten- prima. Daar deze KLAX erg sober is uitgevoerd vinden we de prijs veel te hoog. Zelfs de Amiga en Atari versies hadden nog wel iets goedkoper gekund.

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	7	7	7
SPELKWALITEIT:	9	9	9
DOCUMENTATIE:	7	7	7
PRIJS:	7	7	6

The Light Corridor



Infogrames.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA/EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
AdLib: JA.

Hoezo gouwe ouwe? Nooit van gehoord! De naam is inderdaad nieuw, maar het spel is al oud. Het is een variant op de vele tennisspellen die al zijn verschenen. THE LIGHT CORRIDOR is een 3-D tennisvariant waarbij met de bat de bal door een gang moet worden geslagen. In deze gang staan muurtjes die de bal terugkaatsen en de diverse opties die de tennisvarianten ook kennen, zweven vrij door deze gangen en kunnen met de bat worden opgevangen.

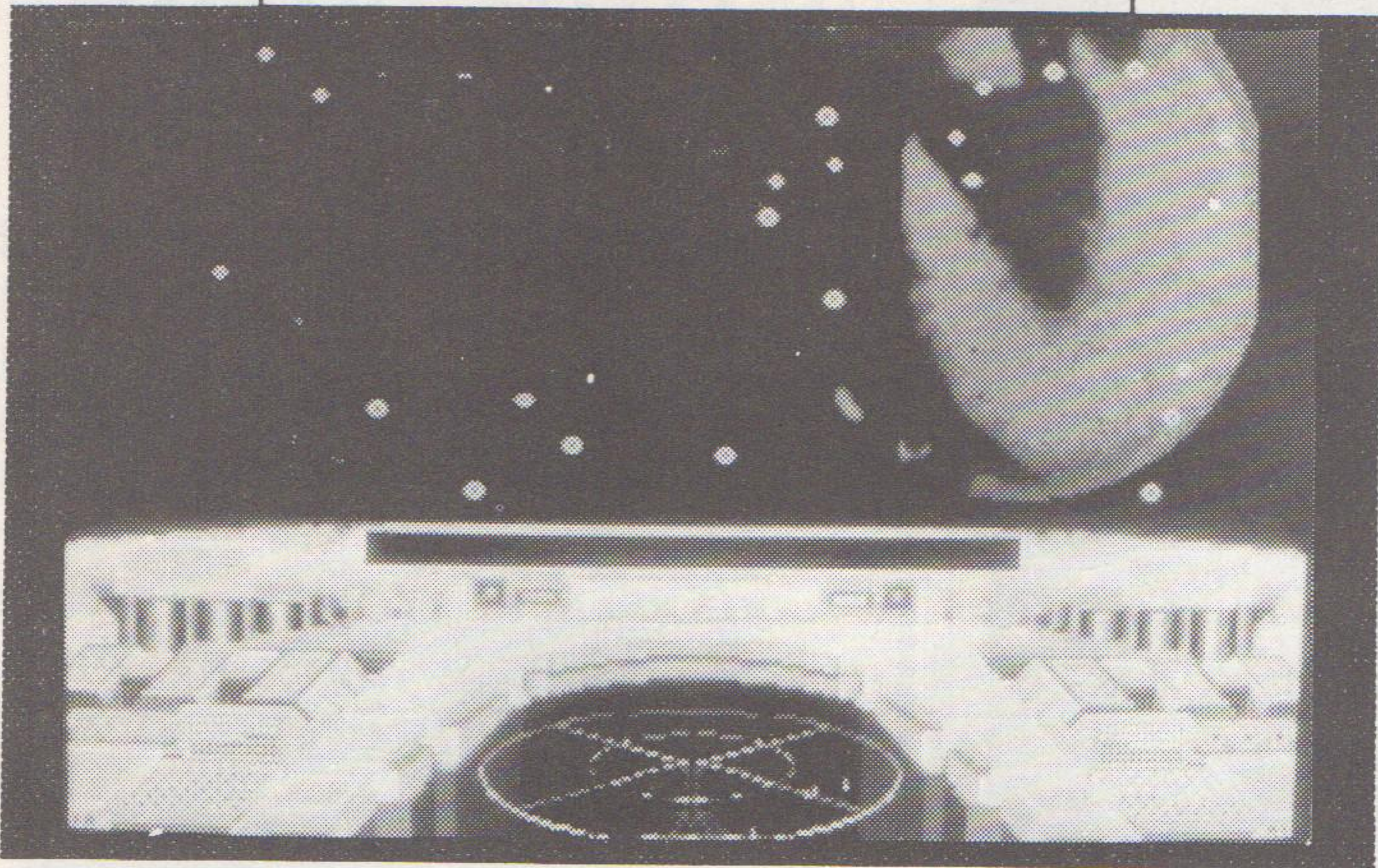
Van de spellen op deze pagina is dit spel het meest recente en tevens het meest uitgebreide. Alle geluidseffekten lopen via de AdLibkaart en zijn zeer goed. Het spel kan worden geSAVEd en uit het menu kunnen de stages gekozen worden. Er is een hi-score tabel en spelen is mogelijk via muis, joystick en toetsenbord. Voor de beeldschermteksten kan gekozen worden uit Engels, Duits of Frans. Er is nog een extra optie die het spel heel aantrekkelijk maakt: er is een edit-menu van waaruit zelf gangenstelsels ontworpen kunnen worden. Zo kun je een eigen spel ontwikkelen en SAVEn om later spelen of uit te wisselen met andere spelers!

De prijs weet ik nog niet en ik heb nog geen gegevens voor andere systemen. Een aanrader is dit spel zeker!

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9

Alfred Debels

XIPHOS



S.P.A./Electronic Zoo.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA/EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

XIPHOS is een 3-D schietspel dat zich afspeelt in een -mij onbekend- gedeelte van de ruimte en heeft één groot nadeel: het spel verschijnt nà WING COMMANDER en verliest hiervan op vrijwel alle onderdelen. Slechts één pluspunt kunnen we naar voren brengen: XIPHOS is erg moeilijk; dusdanig, dat het spel alleen interessant is voor een kleine groep volhouders.

Het spel is geschikt voor alle computers, want om op een XT te kunnen draaien is het mogelijk de achtergrond uit te schakelen en de detaillering te verminderen. Het is een uitstekend schietspel met 3-D 'vector graphics', soepele scrolling en vele options, levels etc. en wordt geleverd met een fikse handleiding die je hard nodig hebt. Grafisch is het spel best goed, maar de kleuren zijn hopeloos slecht gekozen. Vijandelijke bases en -gevechtstoestellen zijn nauwelijks te onderscheiden van de eigen en als je eenmaal hebt uitgevonden wie wat is ben je de helft van je gevechtskracht al kwijt en kom je tot de ontdekking dat het neerhalen van de tegenstanders een bijna onmogelijke opgave is. De ruimtelijke weergave is nog extra realistisch gemaakt door deze niet alleen horizontaal weer te geven. Onder en boven je zit ook nog wat! Dit wordt op het radarscherm duidelijk gemaakt door streepjes -boven of onder- de stippen die de vijand aangeven. Eenmaal aangekomen bij de vijand zul je deze dus ook vertikaal moeten opsporen.

Het geluid is magertjes en via de AdLib krijg je alleen een intromuziekje. Eenmaal bij een basis aangekomen krijg je te maken met een adventure-achtig vraag en antwoordspelletje dat in 3 talen (Frans, Duits of Engels) mogelijk is.

XIPHOS is zéér uitgebreid en erg lastig; voor velen waarschijnlijk tè lastig. Het programma is echter wel goed en daardoor eigenlijk alleen geschikt voor echte fanaten die zich hierin willen vastbijten en minder belangstelling hebben voor fraaie plaatjes en opwindende geluidseffekten.

Alfred Debels

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	6	6	5
GELUID:	6	6	4
SPELKWALITEIT:	7	8	7
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	7	7	7

RS-2

NEMESIS KLOON VOOR DE PC?

Softstar.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.

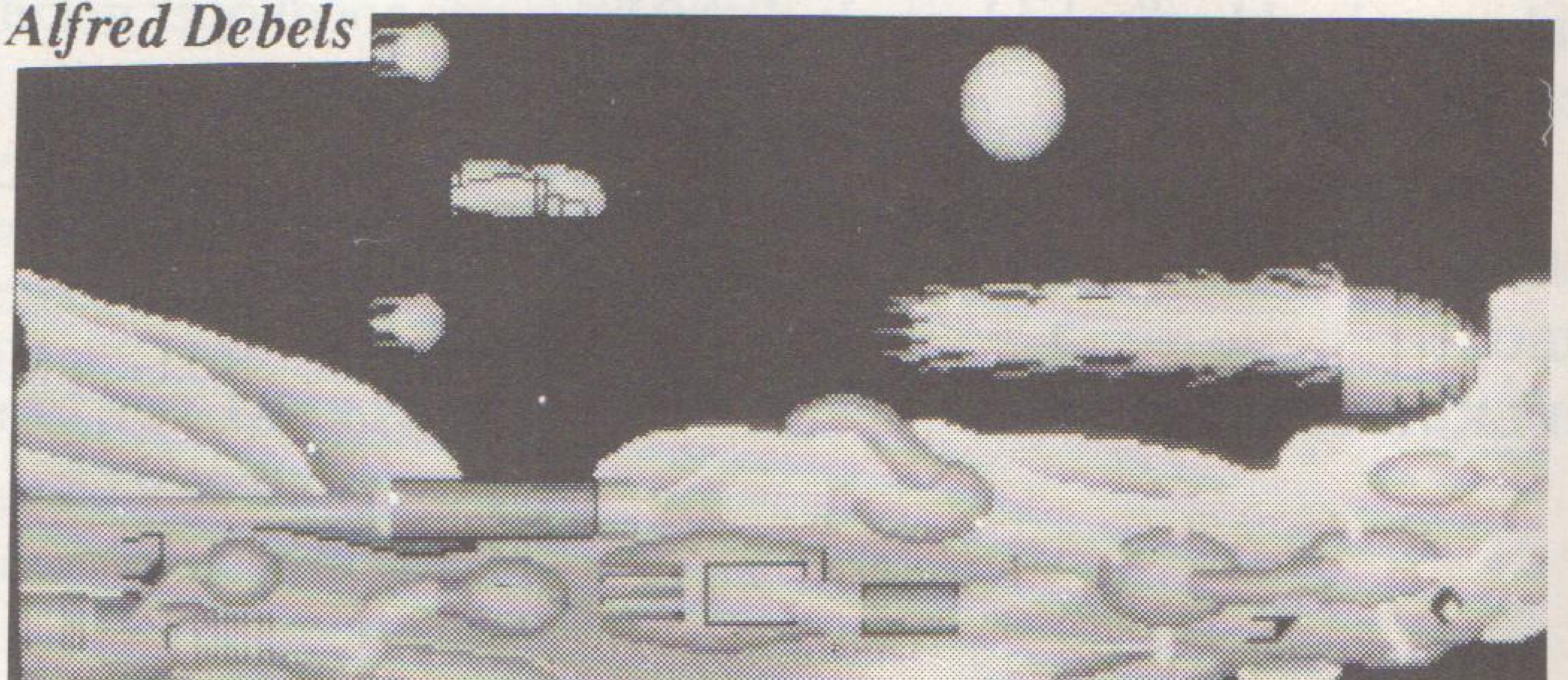


RS-2 is een puur Japans schietspel dat zo afkomstig zou kunnen zijn van de MSX. Het spel lijkt verdacht veel op NEMESIS en heeft vrijwel alles wat deze Konami's ook hebben in hun NEMESIS spellen: ruimteschepen, schietende robotten en torens, kanonnen en 'eindmonsters'. Eveneens heeft dit spel een boven- en een onderrand waarop zich kanonnen e.d. bevinden. Wat dit spel echter niet heeft is de fraaie scrolling van NEMESIS; hoe meer er op het scherm gebeurt, hoe schokkeriger het spel gaat lopen. Ook de conversies van Konami zelf, zoals CASTLE VANIA, hebben hier last van. ZELIARD, DRAGONSLAYER e.d. spellen hebben hier weer helemaal geen moeite mee, dus het blijft oppassen geblazen met de software uit Japan; de beeldkwaliteit is zeer verschillend.

RS-2 heeft leuk beeld in VGA met felle kleuren. De beelden in EGA zijn goed en CGA is zelfs heel aardig, maar dit beeld is erg onrustig. De muziek komt via de AdLib kaart (mits aanwezig) maar de geluidseffekten gaan via het interne speakertje en zijn magertjes. De NEMESIS fanaten kunnen dit spel beter laten liggen, want voor hen is het te makkelijk. Wie niet zo bedreven is met schietspellen kan aan RS-2 nog wel wat lol beleven. Door de matige scrolling loopt het spel op alle machines, XT of AT, ook niet meer dan matig en dat is jammer. Wij wachten nog even op wat andere varianten uit Japan en hopen dat daar wat beters -en moeilijkers- bij zit.

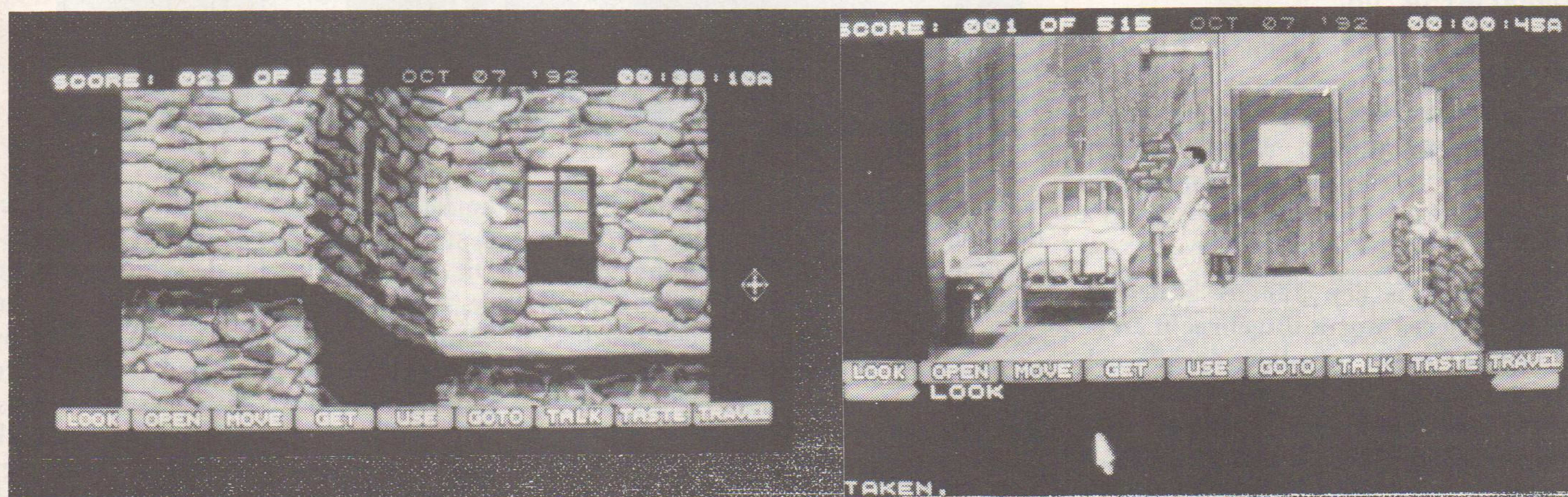
BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5

Alfred Debels



COUNTDOWN.

Access.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
MSOUND: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
IBM PS/2 speech: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



Countdown is een adventuregame. Het is door Access gemaakt, dus de realsound ontbreekt niet. Deze gedigitaliseerde geluiden komen het beste tot hun recht op een Sound- of Gameblaster geluidskaart. Via de AdLib kaart is het iets minder en via de interne speaker alleen goed als deze een fors geluid geeft of is aangesloten op een externe versterker.

Je bent Mason Powers, een geheim agent van een organisatie, die zich The Company noemt en die afgedankte agenten opsluit in een gekkenhuis, dat The Sanctuary genoemd wordt. Mason wordt wakker in een cel, ziek van de hem toegediende dope en zonder enige herinnering. Wat doet hij in deze inrichting en hoe komt hij er uit?
Op de gang loopt een bewaker die verdacht veel op Freddie Kreuger lijkt. Op veel plaatsen kom je personen tegen waar je mee kunt praten, die je items kunt geven en waarvan je tips kunt krijgen. Het is de bedoeling om te ontsnappen uit de cel en daarna het gebouw uit te komen. Ik ben nog steeds niet het gebouw uitgekomen, zodat ik verder weinig kan vertellen over de loop van het verhaal. Dit komt doordat de bewaker op de gang erg snel achter je aan komt als je de cel uit bent en het gangenstelsel buiten de cel een ware doolhof is met trappen, deuren en kasten. Een kaart maken bij dit gedeelte is geen overbodige luxe en verder is het een kwestie van vaak SAVEn en de klok -die in het beeld meeloopt- in de gaten houden. Je kunt rondlopen zolang de bewakers je niet zien en daar deze een vaste route hebben kun je door de juiste timing zorgen dat je steeds achter deze bewakers blijft verschijnen. Dit alles gaat echter alleen als er geen alarm wordt geslagen omdat je verdwijning uit je cel is ontdekt, dus daar moet je eveneens een oplossing voor zien te vinden..... lekker moeilijk dus!

Zoals gezegd valt het geluid tegen. Bezitters van een computer zonder muziekkaart zullen zelfs zeggen: "welk geluid?" Er is een intromuziekje dat niet meer dan matig is. Verder komen er in het spel een paar kraken en piepen voor, waarbij je in het begin denkt dat je speaker kapot is.

Grafisch ziet alles er fantastisch uit. Alle beelden zijn gedigitaliseerde video-opnames van akteurs. De plaatjes zijn erg gedetailleerd en de animaties zijn uitstekend. Het spel kan met keyboard, joystick en mouse gespeeld worden, een combinatie van keyboard en muis is ook mogelijk. De besturing is goed mits er met mouse gespeeld wordt, met keyboard en joystick is het pijltje schokkerig. Het toetsenbord kan echter goed gebruikt worden om de hoofdpersoon door de gangen te sturen. De opdrachten die je de hoofdpersoon kan geven worden via een keuzemenu onder in het beeld gegeven; geen intikken van vragen dus! Zodra er meerdere mogelijkheden zijn kun je kiezen uit meerdere vragen en jouw keuze aanklikken. Erg gebruiksvriendelijk dus en geen gezeur met een computer die de antwoorden niet begrijpt. Het spel loopt al lekker op een 10 Mhz. XT.

Konklusie

Dit adventure is zeker zijn geld waard, ondanks het gebrekkige geluid. Degene die veel waarde hecht aan spelkwaliteit en grafische afwerking en niet zoveel om muziek en geluidseffekten geeft raad ik dit spel zeker aan. Door de combinatie van standaard adventure ingrediënten (zoeken, items verzamelen en tips noteren) en de noodzakelijke timing is dit adventure in het begin aanmerkelijk lastiger dan b.v. de adventures van Sierra en voor de beginners zeker vaak frustrerend. Wie even flink doorzet komt er wel uit, maar alleen met veel moeite.

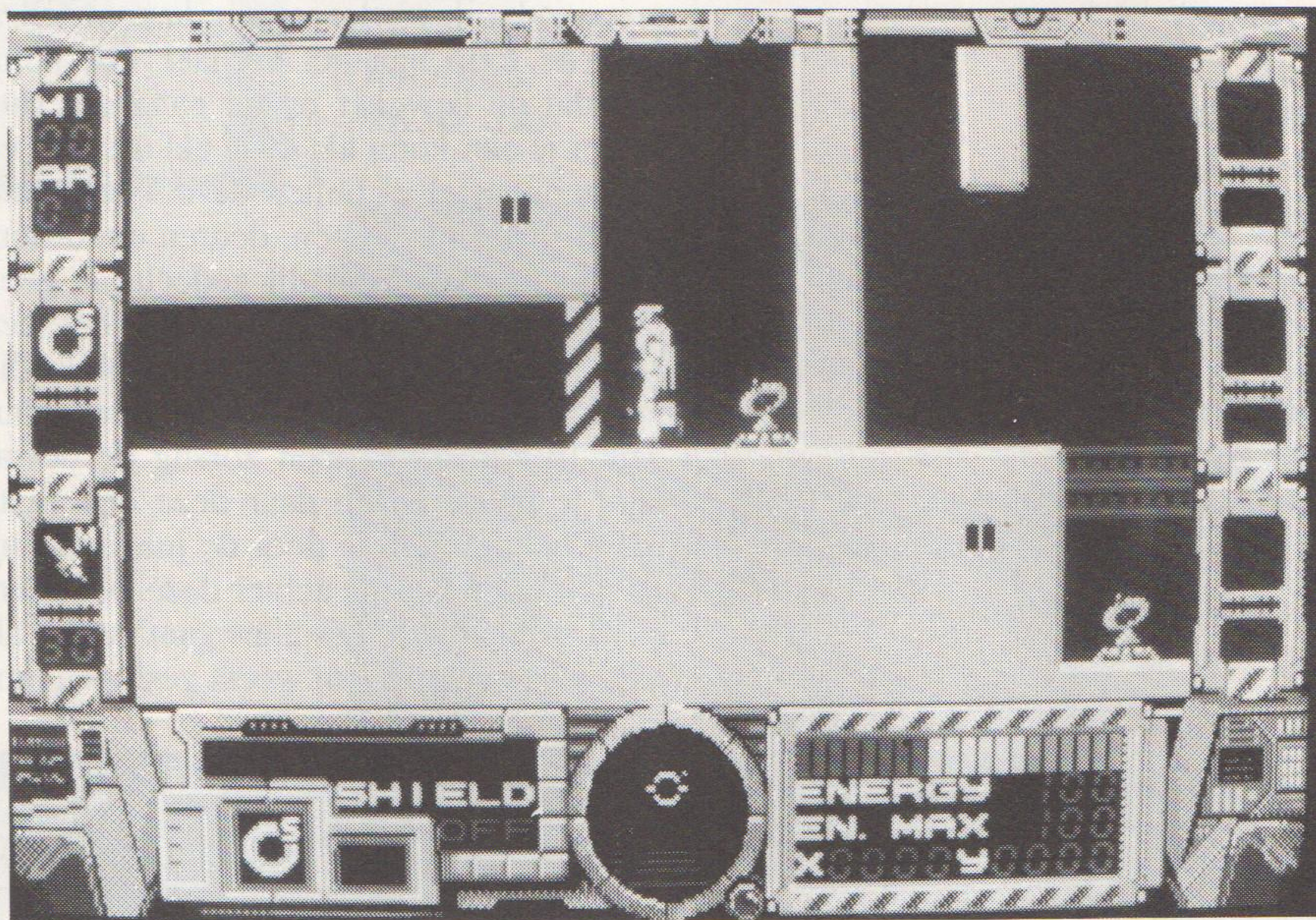
BEELD:	10
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Martijn van Gessel.

N.v.d.r. Wij hebben inmiddels een kleine bug ontdekt. Op sommige lokaties is het mogelijk onze hoofdpersoon tegen muren op -over wasbakken heen- te laten lopen. Niet erg, wel slordig.

FIREHAWK.

Thexder the second contact.



Sierra/Games Arts.
PC & Compatibles.
8 MHZ. of sneller aanbevolen.
Min. 512Kb RAM.
Hercules: Nee.
CGA: Nee.
EGA: Ja.
VGA/MCGA: Ja.
Tandy: Ja.
Joystick: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5" + 5,25".
Roland MT-32: Ja.
Adlib: Ja.
Gameblaster: Ja.
Tandy sound: Ja.
Richtprijs: FL. 89,=

FIREHAWK is een Japans aktiespel dat door Sierra wordt uitgebracht en is het vervolg op het populaire arcadespel Thexder, dat in 1987 Sierra's best verkochte spel was. Deze opvolger van Thexder heeft -bij gebruik van VGA-de keuze tussen 320x200 met 256 kleuren of 640x200 met 16 kleuren. Om op langzamere machines te kunnen draaien is er de mogelijkheid om de achtergrond te vereenvoudigen en, zoals bij veel software uit Japan, is er een apart menu om alleen de muziek te kunnen beluisteren. FIREHAWK is daarmee goed aangepast aan de mogelijkheden van de huidige MS-DOS computers.

Zoals we van Sierra gewend zijn zit alles in een nette doos met het nodige reklamemateriaal, in dit geval ook o.a. een boekje over het tienjarig bestaan van Sierra. Verder wordt een handboek meegeleverd om door de beveiliging te komen. Daarin staat tevens een stripverhaaltje. Natuurlijk zijn ook beide formaten diskettes aanwezig.

Net als bij adventuregames is er een installatieprogramma. Het spel werkt -zoals hierboven is te zien- niet op CGA en Hercules, dit is steeds vaker het geval. Het spel verloopt hetzelfde als Thexder. Er komen weer allerlei voorwerpen op je af, die je in 9 levels (hier missions genoemd) kapot moet schieten. De besturing is goed vooral met joystick. Iedere mission heeft weer vier area's. Er is ook een practice-mode waarin je je kunt trainen in het omgaan met je wapens. Ook bij dit tweede deel verplaats je je weer als een 'transformer'. Afhankelijk van de bediende toetsen -of de bewegingen met de joystick-kun je de robot laten lopen of springen of hem omvormen tot een vliegtuig. Dit omschakelen moet je even leren, maar is niet echt lastig.

Het spreekt voor zich dat het spel geavanceerder is als zijn voorganger. Het is nu mogelijk doelzoekende bommen af te vuren en verschillende andere wapens te gebruiken. Ook wordt er geSAVEd. Dit gebeurt automatisch als je een nieuw level in gaat, zodat je niet telkens opnieuw hoeft te beginnen. Als je in area 3 dood gaat begin je weer bij area 1, maar als je in area 4 dood gaat heb je nog een kans om area 4 uit te spelen. Leuk is dat er voor iedere mission een ander muziekje is. Dat muziekje kan desgewenst ook afgezet worden.

Het programma draait al behoorlijk op een 10 MHZ. XT machine. Het is grafisch goed verzorgd. De muziek is leuk, ook over de interne speaker maar de specifieke Japanse 'arcade geluiden' komen het best tot hun recht op een kaart met CM/S. Dit spel zal zeker bij de schietfanaten in de smaak vallen en bij degene die aan Thexder verslaafd zijn. FIREHAWK is voor deze mensen een goede remedie. De prijs is zeker niet te hoog, want je krijgt -zoals altijd bij Sierra- veel kwaliteit. Ik kan er nog bij zeggen dat het spel zeer verslavend is, het is me overigens nog niet gelukt het helemaal uit te spelen. Makkelijk is het dus niet en de beginner zal FIREHAWK waarschijnlijk wel erg moeilijk vinden.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Martijn van Gessel.

IMPERIUM

Electronic Arts.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb.
Hercules: JA.
CGA/EGA/VGA: JA.
Tandy: JA, 640Kb.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen
Amiga, Atari-ST, PC: FL. 99,=

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Imperium is een strategie spel. Diegenen die van het betere aktiewerk houden kunnen gerust deze recensie overslaan! Er valt weinig te beleven op het knal-en schietwerk front.
Nog erger: er is zelfs weinig te genieten wat kleur aangaat! En dat voor een spel uitgebracht in 1990.. Maar ondanks deze tekortkomingen is Empire geen slecht spel. Integendeel! Het is een zeer diepgaand strategisch avontuur dat je weken kan bezighouden.

Het spel wordt geleverd in een stevige doos met een duidelijke handleiding (en dat is nodig ook..) en heeft drivers voor de bekende grafische kaarten en soundboards. Kopieerbeveiliging gaat via de handleiding.
Het installeren is een fluitje van een cent en al snel krijg je het openingsscherm (in kleur!) te zien met als begeleidingsmuziek het Adagio uit de Mondschein sonate van Beethoven. Sfeervol.

Dan het spel zelf. Je bent gekozen tot leider van het aardse empire en als zodanig ben je verantwoordelijk voor het welzijn van de bewoners in je imperium, het koloniseren van nieuwe planeten, het afhouden van al te opdringerige vijandelijke figuren, kortom de zaak draaiende te houden en (hopelijk) uitbouwen tot een wereldimperium. Dit alles krijg je o.a. voor elkaar door het manipuleren van de economie, diplomatieke betrekkingen aanknopen en militaire aktie ondernemen. Ga er maar even aan staan!

Het spel heeft ergens iets weg van Centurion, maar is veel ingewikkelder. Ik vond dit een zeer moeilijk spel om te spelen. Vooral in het begin duizelt het je van alle mogelijkheden. Na enige oefeningen komt er wat meer lijn in het geheel en ga je langzaam aan avonturieren. Mijn eerste echte overwinning laat echter nog even op zich wachten! De interface is snel en aardig om te zien (gebruikers van Windows zijn er snel in thuis) maar is af en toe een beetje lastig. Maar nogmaals: oefening baart kunst.

Om je te helpen met dit spel is de handleiding absoluut noodzakelijk! Even opstarten en meteen beginnen is er niet bij. Je moet jezelf even de tijd gunnen de manual, die uit drie delen bestaat, grondig door te nemen. Dit loont alleszins de moeite, omdat je anders geheid vast komt te zitten!

Het is onmogelijk in te gaan op alle mogelijkheden van Imperium. Alle akties die je onderneemt, hebben effekt op andere delen van het spel wat het er niet makkelijker op maakt. Het hoofdscherm bestaat uit een rij van 16 ikonen, sommige met hulpschermen. Dit is waar je je beslissingen neemt: aanklikken en wegwezen. Je kunt (net als bij Windows) meerdere schermen openen en ze ook verschuiven, zodat ze te zien blijven als je andere schermen opent. Erg mooi allemaal. Bij sommige schermen krijg je een muziekje te horen, b.v. bij het opvragen van de nieuwsberichten. Echt bijzonder zijn die niet. Het enige scherm wat gebruik maakt van kleur is de "map" ikoon, een overzicht van de vele sterrensystemen en planeten die deel uitmaken van Imperium. Deze hemellichamen kun je laten draaien, wat een aardig gezicht is als je in het bezit bent van een goede kleurenkaart.
Konklusie: Heb je er wat tijd en geduld voor over, dan is Imperium zeker de moeite waard. Anders kun je altijd nog de politiek in gaan...

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Hans van Epen

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR.

Funakashi/Futura.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
AdLib: JA.
Richtprijs: nog niet bekend.

De eerste vooruitzichten waren gunstig. De opzet van het spel is om met een Destroyer in verschillende scenario's tijdens de Tweede Wereldoorlog konvooien aan te vallen, duikboten op te sporen en grote vijandelijke slagschepen te achtervolgen. Of gewoon patrouille te varen langs de kust van de door de geallieerden veroverde eilanden in de Middellandse Zee of langs de fjorden kusten van de Noordzee. Het plezier is er echter snel vanaf gegaan bij het draaien van dit pakket. Alhoewel het programma heel aardig gebruik weet te maken van de kleuren van de VGA standaard (het is in CGA en EGA ook heel redelijk te bekijken) mist de simulatie ieder gevoel van echtheid en is er een uitgesproken gebrek aan detail.

Bij de besturing van de schuit, staande op de brug achter het roer, valt op dat er bijvoorbeeld geen rekening is gehouden met de snelheid van de schuit. Hoe harder een boot gaat, des te trager deze reageert op een gewenste koersverandering. De bocht wordt veel langer dan wanneer de boot langzamer vaart. Van dit principe is in de simulatie niets te merken. Als ik naar links stuur, zie ik de horizon steeds met dezelfde snelheid naar rechts verdwijnen. Laat staan dat de boot meehelt met de bocht. Was dit nu de enige tegenvaller geweest, allah.

Bij het bedienen van de geschutstoren, valt op dat uit de kanonnen slechts een groot vierkant zwart blok wil komen en het roteren en eleveren van de stukken gaat alleen in grote stappen. Als ik probeer een vijandelijke kruiser te raken, die mij iets te dichtbij komt, krijg ik het idee dat de bemanning van mijn schip beter met de noodrantsoenen kan gaan gooien dan te proberen met de kanonnen iets te raken. Voor de bij een destroyer doorgaans op het dek geplaatste torpedo lanceerbuizen geldt hetzelfde. Grote zwarte sigaren verlaten het schip als de torpedo's worden afgevuurd, waarbij er vier gelijktijdig moeten worden afgevuurd. We zien ze als een soort hooivork het beeld uitzwemmen. Niets aan.

Zo primitief als de beelden zijn, zo weinig geavanceerd is ook het geluid. Ik hoor als ik echt wil (AdLib en gewone speaker) door het gebrekkige lawaai heen een stampende diesel onder in het ruim, maar ik kan er niet langer dan een minuut naar luisteren. Arme crew. De introduktietune bracht mij niet meer dan gekraak uit de speakers, waarbij ik continue het idee kreeg dat de computer nu toch echt wel moest gaan vastlopen. Dat is dan ook gebeurd, hetgeen werd ingeleid door het wegspringen van het beeld op mijn monitor (NEC 3D). Normaal ben ik steeds geneigd om programmeurs te belonen voor hun moeite. In dit geval echter kan ik onze Franse vrienden niet anders berichten dan dat ze proberen rotzooi van het niveau van een jaar of tien geleden (à la Gato) op te vijzelen met wat kleuren en wat AdLib geluid. En dat is dan nog niet eens op niveau. Gewoon niet doen.

Douwe.

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	5

ADVENTURES.... SIMULATIE....

PC SOFTWARE

ARCADE.... STRATEGIE.....

ATOMIX	59,=(6)
ALTERED DESTINY	109,=(6)
ATF II	89,=(6)
AIRLINE TRANSPORT PILOT	129,=(7)
BATTLE CHESS II	99,=(5)
BLUE MAX	119,=(7)
BUCK ROGERS	119,=(7)
BUDOKAN	89,=(5)
CODENAME: ICEMAN	129,=(3)
COLONEL'S BEQUEST	129,=(3)
COUNTDOWN	109,=(7)
COVERT ACTION	129,=(7)
CRIME WAVE	129,=(5)
DAS BOOT	119,=(7)
DRAGON STRIKE	99,=(4)
DRAKKHEN (VGA/AT versie 5.25 HD)	89,=(6)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	139,=(6)
FACES	99,=(4)
FIREHAWK (Thexder II)	89,=(7)
FOUNTAIN OF DREAMS	89,=(5)
FUTURE WARS	89,=(4)
HARD NOVA	99,=(6)
HARPOON	129,=(6)
IMPERIUM	99,=(7)
INFESTATION	99,=(5)
ISHIDO	99,=(6)
JONES IN THE FAST LANE	119,=(6)
KING'S QUEST 5 (5.25+3.5 DD)	129,=(6)
KING'S QUEST 5 (AT/VGA HD 3.5 OF 5.25)	139,=(6)
KLAX	89,=(7)
LORD OF THE RINGS	109,=(7)
M 1 TANK PLATOON	149,=(6)
MIDWINTER	119,=(5)
MIG 29 FULCRUM	119,=(7)
MIGHT & MAGIC 2	99,=(4)
M.U.D.S.	79,=(6)
NIGHT SHIFT	99,=(7)
OIL'S WELL	89,=(6)
OPERATION STEALTH	99,=(6)
PIRATES!	89,=(5)
PRINCE OF PERSIA	99,=(4)
RAILROAD TYCOON	119,=(3)
RED BARON (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
RED BARON (VGA/AT 3.5+5.25 HD)	129,=(7)
RICK DANGEROUS II	89,=(7)
RISE OF THE DRAGON (EGA 3.5+5.25)	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON (VGA HD 3.5 OF 2.25	129,=(7)
SAVAGE EMPIRE	119,=(7)
SECRET OF MONKEY ISLAND	99,=(6)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	119,=(7)
SILENT SERVICE II	119,=(5)
SIM CITY	99,=(3)
SORCERIAN (Dragonslayer 5)	129,=(5)
SPACE QUEST 4 (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	149,=(7)
SPACE QUEST 4 (VGA/AT 3.5 OF 5.25 HD)	149,=(7)
STAR CONTROL	99,=(6)
STELLAR 7	99,=(7)
STORMOVIC	99,=(5)
STRATEGO	99,=(7)
TEAM YANKEE	119,=(6)
TEST DRIVE III	99,=(5)
THEIR FINEST HOUR	99,=(3)
TRACON II	159,=(4)
ULTIMA VI	119,=(2)

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.
Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

WAR OF THE LANCE	99,=(4)
WARLORDS	99,=(7)
WHERE IN TIME IS CARMEN	109,=(6)
WING COMMANDER	129,=(6)
WOLFPACK	109,=(5)
WONDERLAND	109,=(7)
XIPHOS	95,=(7)
ZELIARD	89,=(6)

SOUND BLASTER muziekkaart FL. 479,=(4)
C/MS uitbreiding FL. 99,=(4)
SOUND BLASTER INCL. C/MS FL. 549,=(4)

Bel voor informatie: 03200- 47218

Software Gids TOP 10 PC software.

1 (1) Railroad Tycoon	Micro Prose
2 (4) Wolfpack	Broderbund
3 (2) Their Finest Hour	Lucasfilm
4 (-) Wing Commander	Origin
5 (6) Prince of Persia	Broderbund
6 (3) Sim City	Infogrames
7 (-) Star Control	Accolade
8 (5) Ultima 6	Origin
9 (-) Budokan	Electronis Arts
10 (8) Populous	Bullfrog

Bestellingen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen inkl. verzendkosten. Bij levering onder rembours wordt FL. 5,= kosten in rekening gebracht. (Remboursen alléén binnen Nederland)

Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", DD of HD. Zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan.

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

LORD OF THE RINGS

ELECTRONIC ARTS.
PC & 100% compatibles.
DOS versie 2.1 tot 4.01.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" OF 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,-



LORD OF THE RINGS is een spel dat geschreven is naar het overbekende boek van de schrijver Tolkien: "In de ban van de ring". Het spel is gelukkig niet even oud als het boek, wat wel te zien is aan de gegevens die hierboven staan. Bijna alle muziekkaarten worden ondersteund en Hercules komt niet meer voor. Ik heb het spel geprobeerd op EGA en CGA, maar dit lukte niet, terwijl ik deze wel heb. Op VGA is het spel prachtig en geeft een geweldig overzicht van het hele gebied waar alles zich afspeelt. Het spel begint met de vraag of je een oud spel wilt laden of opnieuw wilt beginnen en als je dit laatste kiest ben je meteen je savegames kwijt, want die worden automatisch gewist.
Als het spel voor het eerst speelt krijg je een intro te zien dat grafisch fantastisch is en waarin je voorgesteld wordt aan de spelers en het verhaal.

HET VERHAAL

Je bent de hobbit Frodo Boggins, die een ring heeft gekregen van zijn oom Bilbo. Gandalf, een tovenaar van het goede soort heeft ontdekt dat de ring, eens gemaakt door de Dark Lord Sauron, de kracht heeft om de drager onzichtbaar te maken en geeft de kracht om de wereld te veroveren. Na een tijd zal de drager echter gevangen worden genomen door Sauron en zijn slaaf worden. Dit is ook precies wat er gebeurde met Bilbo en nu is het de taak van Frodo om zijn oom te vinden, de ring te beschermen en de "bad guys" te verslaan. Frodo volgt de goede raad van Gandalf op, heeft zijn huis verkocht en verhuist zogenaamd naar Rivendall, omdat het hele plan geheim moet blijven. Hij wordt op zijn reis vergezeld door zijn vrienden Pippin Took en Samwise Gamgee.

HET SPEL

Je begint in het dorp, waar verschillende huizen en winkels zijn waar je veel informatie kunt opdoen en spullen kunt kopen. Je bekijkt alles vanaf de bovenkant en kunt daardoor goed zien waar alles zich bevindt en ook of er iemand in een huis is voor je er binnenvalt. Er is een verborgen interface die je kunt oproepen door de spatiebalk of de rechter muisknop in te drukken. Hierdoor kun je o.a. met mensen praten, iemand tot leider aanwijzen, toverspreuken gebruiken, zien wat je bij je hebt etc. Je hebt verschillende soorten "krachten" en magie in dit spel; zo zijn er bepaalde Skills, dit zijn vaardigheden die een persoon heeft en die kunnen worden verdeeld in drie categoriën. Zo heb je Active Skills die kunnen variëren van de mogelijkheid om hoog te kunnen springen tot de vaardigheid om een slot te kunnen openen. Verder zijn er Combat Skills die van pas komen in een gevecht en Lores, die je informatie geven over bepaalde plaatsen en mensen. Natuurlijk is er de gebruikelijke magie in het spel, die niet gebruikt kan worden door Hobbits, maar waar je je wel tegen kunt beschermen. Wel hebben de Hobbits zgn. Words Of Power, waarmee ze zich kunnen redden of iemand mee kunnen helpen, maar deze hebben zeker niet de kracht van de "echte" magie.
In het begin van het spel is het gewoon leuk om een beetje rond te lopen, met iedereen een praatje te maken of vader Hobbit helpen om z'n kinderen bij elkaar te krijgen. Zo kun je een meisje in het bos redden van wolven. Deze zijn nog gemakkelijk te verslaan, maar je kunt zo wel oefenen met vechten, voor het "echte werk". Een nadeel is dat het spel vaak moet laden en dat dan ook erg lang duurt. Zo moet het spel iedere keer de interface laden als deze gebruikt wordt of als er andere personen in het beeld komen. Een ander nadeel is de besturing: je krijgt een lamme vinger van de muisknop in te houden, de computer begint te piepen als je met de pijltjes werkt en deze te lang inhoudt en als je dit niet doet lopen de mannetjes niet. Ook lopen ze erg langzaam (zelfs op een AT 16Mhz). Dit komt waarschijnlijk omdat de beelden erg goed gedetailleerd zijn.

KONKLUSIE

Het beeld is zoals gezegd prachtig, het geluid is met Adlib hetzelfde als de Soundblaster, dat beide goed is, alleen is erg weinig muziek in het spel zelf. Af en toe hoor je wel het gehuil van wolven, dat iedere keer geladen moet worden en dan best wel irritant wordt. De "muziek" op de PC-speaker is, vergeleken met eerder genoemde kaarten, slecht en klinkt meer als een sirene dan op een stukje muziek.
De handleiding is een ander verhaal: hierin is buiten de bediening en besturing, voor degene die het boek niet kennen, een kleine samenvatting van het verhaal te lezen en een register met alle namen en plaatsen die je mocht tegenkomen, opgenomen. Verder staan hierin als een soort off-disk beveiliging, stukken tekst die je anders zou zien als je b.v. iemand aanspreekt. Op het beeldscherm wordt dit dan aangegeven als: "look at paragraph 14 at page 54". Het spel heeft wel een snelle computer nodig en liefst meer dan 8Mhz, ook al staat er op de doos dat het geschikt is voor 100% compatibles, want met 4,7Mhz sta je bijna (zo niet helemaal) stil. Het zal heel wat daagjes kosten om dit spel uit te spelen of om überhaupt te begrijpen hoe en wat de bedoeling is. Ikzelf ben er, vergeleken met andere spellen, toch lang mee bezig geweest om een beetje echt te spelen. Maar als je het eenmaal snapt is het spel fantastisch en zul je er veel plezier van hebben.

Arthur Geraerts



BEELD:	10
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

BUCK ROGERS

COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijzen:
MS-DOS: FL. 119,=
AMIGA: FL. 99,=



In de vorige Software Gids vermeldden wij in de rubriek "Een Flopje Vooruit" dat dit spel niet naar behoren funktioneerde op onze Philips XT. We hebben hierover kontakt opgenomen met S.S.I. en er bleek inderdaad een "bug" te zitten in de eerste versies, die van BUCK ROGERS verspreid zijn. Vanaf versie 1.3 is dit euvel verholpen en draait het spel zowel op XT- als AT-machines.

Na alle "Advanced Dungeons & Dragons" adventures komt S.S.I. met BUCK ROGERS - COUNTDOWN TO DOOMSDAY met het eerste "Science Fiction Role-Playing Computer Game", waarbij we uit het achtervoegsel "Vol.1" kunnen opmaken, dat dit niet het laatste zal zijn uit deze serie.
BUCK ROGERS is opgezet volgens het bekende S.S.I. systeem, maar dit keer bestaat je groep niet uit ridders, magiërs, elfjes e.d. De leider van je ploeg is een Rocketjock, terwijl de rest moet worden samengesteld uit technici en medische specialisten. De aloude "warrior" blijft echter vertegenwoordigd, evenals de "rogue" (deze beroepen zijn blijkbaar tijdloos). Als skills zijn sterkte en behendigheid natuurlijk eerste vereisten, maar onze ruimtereizigers dienen ook het besturen van Groundcars en Jetcars te beheersen en het manoeuvreren in ruimtes zonder zwaartekracht.

Voor degenen, die niet bekend zijn met de S.S.I. titels als "Champions of Krynn", Pool of Radiance" e.d. even een beknopte beschrijving.
Alle S.S.I. titels worden uitgebracht in een vrij eenvoudige kartonnen doos met daarin twee boekjes, die tevens voor de off-disk beveiliging gebruikt worden. In het Rule Book vind je de installatieprocedure en informatie over de verschillende menu's, die in de programma's voorkomen. In het andere boekwerkje (in dit geval het Log Book) staat uitgebreider aangegeven hoe je je groep moet samenstellen met tips betreffende het toekennen van diverse eigenschappen aan je groepsleden. Verder wordt er altijd gewerkt met "Entries", die je onderweg tijdens het spelen tegenkomt onder een bepaald nummer, dat je in het logboek kunt opzoeken en vervolgens kun je de daarmee korresponderende informatie lezen.
In het BUCK ROGERS pakket vinden we nog een derde boekje als gratis geschenk: "First Power Play" van de schrijver John Miller, een science fiction roman, met Buck Rogers in de hoofdrol.

In het beginmenu kun je karakters samenstellen en veranderen. Bij dit spel is het niet meer mogelijk het figuurtje, dat een bepaald groepslid voorstelt, grafisch helemaal te veranderen, zoals dat bij voorgaande S.S.I. titels het geval was. Je kunt wel kiezen uit een stuk of 30 ikonen, maar zelf kun je niets wijzigen. En voor de niet creatieve speler is er natuurlijk weer de mogelijkheid een voorgeprogrammeerde ploeg te gebruiken.
N.B.: Je kunt de naam Buck Rogers beter niet voor één van je groepsleden gebruiken, want Buck himself komt later in het spel op de proppen als NPC (Non Playing Character).

HET SPEL

Je begint op de planeet Aarde op de basis Salvation, waar jij en je groep worden opgenomen in de NEO (New Earth Organization), die strijd voert tegen de RAM (Russo-American Mercantile). De voorgeschiedenis staat in het logboek beschreven en is nogal ingewikkeld, dus we houden het er hier op dat het spel start in het jaar 2456, waarin NEO de Aarde onder controle heeft, maar nog steeds herhaaldelijk wordt aangevallen door RAM eenheden. Tijdens je briefing vindt er net weer zo'n aanval plaats, dus je kunt meteen aan het vechten. Op de basis kun je door middel van het keuzemenu onderin het beeld bij de optie "Area" bepalen of je door de gangen wilt lopen of een plattegrond op je scherm wilt krijgen, waarop je groep door een pijl weergegeven wordt. Dit is niet overal mogelijk.
Je wapens (en die van je tegenstanders) zijn zeer futuristisch: in plaats van zwaarden en speren hanteer je hier laserpistolen en -geweren of needle guns, waarvan de kracht afhangt van de planeet waarop ze geproduceerd zijn. Magic spells zijn hier volkomen uit de tijd; je kunt echter wel met stun- of dazzle grenades gooien om van de echte explosieven maar te zwijgen, die een half beeldscherm (inclusief je eigen mensen) in één keer weg kunnen vagen.

Nadat je de basis bevrijd hebt van RAMmers, maak je kennis met een echt nieuw aspekt van dit spel, dat tot nu toe nog nooit voorgekomen is bij S.S.I. adventures. De commandant van de basis Salvation bedankt je hartelijk en geeft je een opdracht: met een ruimteschip moet je naar een bepaalde planeet of ruimtebasis om daar de snode plannen van RAM te verijdelen. Je krijgt dan ook echt een ruimteschip op je scherm met een kaart van het planetenstelsel, waarbij je met je cursortoetsen koers kunt zetten naar je bestemming. Onderweg kom je andere ruimteschepen tegen, die meestal tot de vloot van de vijand behoren of piraat zijn. In beide gevallen kun je vluchten of een gevecht aangaan, waarbij je -als je wint- een hoop geld kunt buitmaken om daarmee je ruimteschip te laten repareren en/of voorraden te kopen. (Op Salvation is dit gratis).
Op de planeten of asteroide bases vind je winkels, waar je wapens en munitie kunt aanschaffen en bars, c.q. restaurants waar je tips krijgt, een bank om geld te storten of op te nemen en soms een bibliotheek, waar je -al dan niet succesvol- informatie kunt opzoeken. In de "port" worden de werkzaamheden aan je ruimteschip ver-

richt en vandaaruit kun je met "Launch" weer de ruimte in.

UITVOERING

Behalve in sommige "vechtvelden" neemt de tekst bij BUCK ROGERS nog het grootste gedeelte van het beeldscherm in beslag, zodat je van je VGA/MCGA kaart niet optimaal plezier hebt. Wat er aan graphics overblijft, is wel van goede kwaliteit: de ruimteschepen zijn fraai getekend en datzelfde geldt voor je eigen figuren en de diverse tegenstanders.
Als je computer is uitgerust met een Ad Lib kaart: de intromuziek loopt via de geluidskaart, maar tijdens de rest van het spel hoor je de geluidseffekten via de PC-pieper.
De bediening is als vanouds soepel: muis en keyboard kunnen afwisselend gebruikt worden en tijdens de gevechten kun je de opdrachten aan de groepsleden zelf geven of ze automatisch laten handelen door middel van de "Quick"-optie. Dit laatste is niet altijd aan te raden, vooral als een figuur een "grenade- of rocketlauncher" in zijn bezit heeft. Ze hebben dan nog wel eens de neiging zo'n wapen tegen zwakke tegenstanders te gebruiken of een lading explosieven in de buurt van de eigen groep te laten belanden met alle desastreuze gevolgen van dien. En als je later deze wapens echt nodig hebt -bijvoorbeeld tegen een gevechtsrobot- is de munitie op......

KONKLUSIE

De fans van de S.S.I. adventures zullen weer blij zijn met deze BUCK ROGERS na de teleurstelling van Secret of the Silver Blades, waarvan velen vonden dat deze te makkelijk en te weinig gevarieerd was. Persoonlijk vind ik deze COUNT-DOWN TO DOOMSDAY nog beter dan de S.S.I.-topper Champions of Krynn, vooral omdat je tijdens gevechten met zware tegenstanders terdege rekening moet houden met taktiek en strategie. Voeg daarbij nog het "space travelling & combat" gedeelte en je bent verzekerd van vele uren spelplezier.

De Amiga versie heeft 1 Mb. RAM nodig!

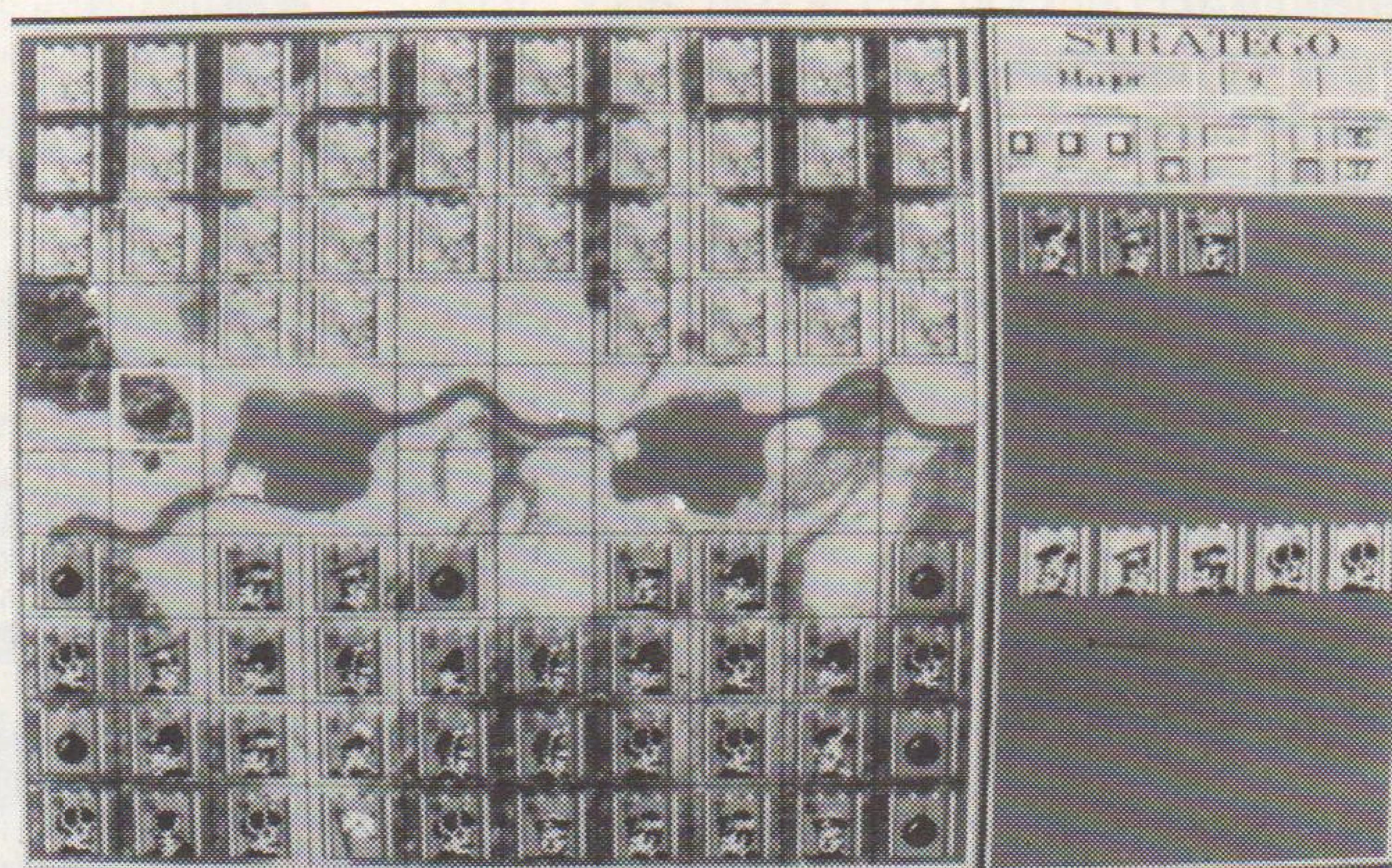
Jocelyn

	PC:	AMIGA:
BEELD:	7	7
GELUID:	6	6
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	7	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

N.B. Wie meer prijs stelt op mooie graphics, kan beter nog even wachten op de nieuwste S.S.I. titel: EYE OF THE BEHOLDER, waarmee in Amerika al geadverteerd wordt en die wij in de volgende Software Gids hopen te beschrijven.

STRATEGO



Accolade.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb VGA hi-res, rest 512Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

STRATEGO is een bordspel en computerversies van bordspellen kunnen alleen maar slecht zijn als een spel slecht is geprogrammeerd. Voor de rest hebben ze alleen maar voordelen. Het grootste voordeel is dat deze spellen door één speler gespeeld kunnen worden; de computer zorgt dan voor de tegenstander(s).

De VGA versie voor de PC maakt gebruik van de hoge resolutie van 640x350 pixels en dat geeft een schitterend beeld. De Atari versie kan hier niet tegenop. De `gewone' beelden zijn echter zeker niet slecht en de felle kleuren van de stenen doen het goed tegen de zachtere tinten van de achtergrond. Het spel heeft 5 levels (in dit geval geven die de sterkte van de computer als tegenstander aan) en diverse spelopties die het bordspel niet heeft (of niet kan hebben).
Zo kun je kiezen uit alternatieve achtergronden en spelstukken, je kunt opstellingen saven en je kunt diverse varianten spelen. Er is ook de mogelijkheid om een `campaign' te spelen. Je speelt dan 5 partijen en elke partij gebruikt een andere variant of combineert varianten. De handleiding is prima en beschrijft zowel het klassieke STRATEGO als de diverse varianten.

STATEGO ZONDER STRATEGIE

Een grote teleurstelling is de spelkwaliteit van het computerprogramma. De algoritme om de partij van de speler bij te houden is een fluitje van een cent bij dit spel, maar van enige strategie bij de computerpartij is geen sprake. Het programma verdedigt voornamelijk; ook in het hoogste level. Ondanks de grafische kwaliteiten, de leuke varianten en het aardige geluid dus een matig spel dat prima geschikt is voor de beginners en voor wie af en toe eens een eenvoudig spelletje wil spelen. De echte fanaat is op dit programma echter snel uitgekeken; de computer is niet meer dan een matige tegenstander. Jammer voor de echte STRATEGO liefhebbers!

AMIGA en ATARI-ST

De prijs voor de Amiga- en Atari versie is ook FL. 99,=. Uiteraard is ook hier het programma de zwakke plek. Grafisch valt op deze versies niets aan te merken.

Alfred Debels

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8	9
GELUID:	7	7	7
SPELKWALITEIT:	5	5	5
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	7	7	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

Airline Transport Pilot.

subLOGIC.
PC & Compatibles/Tandy.
Min 512 Kb.
Harddisk aanbevolen.
VGA (320x200 256 kl.)
EGA/VGA (640x350 16 kl.)
CGA, Hercules: JA.
3,5" of 5,25" diskettes.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Sublogic Flight controls: JA.
Adlib: JA??
Richtprijs: FL 129,=



SubLOGIC is een bekende naam voor diegenen die zich graag bezighouden met de flightsimulator in de pure zin van het woord. Afgeleid van de naam van het befaamde Microsoft pakket 'Flightsimulator', is de term verworden tot een soortnaam. Ook wij maken ons dagelijks schuldig aan het onheus gebruiken van de term, als we het hebben over pakketten waarin het oorlogje voeren meer de nadruk krijgt dan het vliegen op zich. Steeds proberen wij wel te kijken naar de kwaliteit van het vliegen, maar de bedoeling van een Falcon, F15, Mig29 etc. is duidelijk anders.

SubLOGIC heeft een zeer goede naam opgebouwd met simulaties als UFO, Jet, Thunderchopper, Up Persicope en minder bekend Mission Stealth. Bij al deze simulaties ging het 't hechte team van programmeurs voornamelijk om het benaderen van 'the real thing'. Soms wars van alle arcade-achtige ontwikkelingen in de simulators is SubLOGIC altijd haar eigen weg gegaan. ATP is hier een prima voorbeeld van.

De echte flightsimulator kenmerkt zich door een heel specifiek aantal dingen, waar de piloot zich bezig moet houden. Deze hoeft niet konstant over de schouder te kijken of er iemand op z'n 'tail' zit, maar moet zich bezighouden met navigatie, communicatie en het vliegen.

In al deze gebieden heeft de computer onderhand fors haar intrede gedaan. Zo worden de door de verkeerstoren en de radarkamer van de verkeersleiding doorgegeven meldingen, gebaseerd op berekeningen van computers. De menselijke faktor echter, het uitwisselen en interpreteren van de boodschappen, blijft van essentieel belang. Dit communicatie aspekt is in ATP bijzonder goed neergezet. Het zal de (beginnende) speler zeker enige moeite kosten om het woud van toetsen te leren kennen waarmee de communicatie wordt gevoerd. Laat staan dat de regels van de radio procedure meteen blijven hangen. Ik heb er in ieder geval heel lang over gedaan, ook al heb ik vaker met dit (FS4.0) bijltje gehakt. Gelukkig heeft SubLOGIC bij de documentatie een klein boekje gedaan, waarin de commando's in een lijst in hoofdrubrieken zijn weergegeven. Om de haverklap de vlucht storen, om een commando in een enorm tekstboek te vinden is ook niet alles. Bij de documentatie van ATP zijn twee levensgrote (plm 100x80 cm.) kaarten van de Verenigde Staten bijgeleverd, op beide zijden bedrukt, waarop expres staat aangegeven: "Not for real world navigation." Deze kaarten zijn onmisbaar, omdat koersen en hoogtes van de verschillende vluchtlijnen er op zijn weergegeven. Het luchtruim is namelijk niet vrij. Verkeersvliegtuigen, zoals de in ATP te vliegen Boeings 737, 747 en 767, Shorts 360 en Airbus A320, dienen in een in het luchtruim vrijgegeven 'kanaal' te vliegen, dat wordt weergegeven door een hoogte, een breedte en een koers. Als de piloot het plafond, één der zijkanten of de bodem van dit vluchtpad dreigt te bereiken, wordt deze gewaarschuwd door de vluchtleiding, en voorzien van een koersvoorstel.

De procedures zijn prachtig weergegeven in het programma. Een voorbeeld is de procedure waarmee de vluchtleiding van het ene district naar het andere wordt overgegeven, met de bijbehorende frequentiewisselingen. Voordat we echter doorhebben hoe het allemaal werkt, hebben we de gehele vluchtleiding al op ons dak. Chicago meldt zich opnieuw op de oude frequentie, Illinois doet een gooi om ons te bereiken en Phoenix heeft het noodplan waarschijnlijk al in werking gesteld. Erg echt allemaal. Zo echt als de communicatie is, is ook het vliegen. Alhoewel we 'Jack' bij ons hebben, de automatische piloot die zelfs met 'Roger' (de vluchtleiding) kan communiceren, kunnen we zelf het toestel best aan. Er is echter een verschil met de onderhand bekende besturing van de meerdere jachttoestellen in de semi- flightsim's. Bij ATP moeten we vliegen met het hoogteroer, de ailerons en het richtingroer. Hiernaast luistert het vliegtuig heel nauw naar de versnelling, dus werken met het gas moet heel voorzichtig en doordacht. De voorstelling van een 350 passagiers tellend toestel, met alle verantwoordelijkheden van dien, wordt snel opgedrongen door het programma. Na enkele rare buitelingen gemaakt te hebben boven Chicago (om de verlichte stad bij nacht te zien), geef ik het roer (de roeren) maar even aan Jack om het toestel weer in lijn te krijgen. Geen wonder dat de keuring voor de Rijksluchtvaartschool zo zwaar is.

Het landschap is met een beetje kennis van de Amerikaanse staten zeer goed te herkennen en ook het jaargetijde speelt een grote rol. Sommige staten zijn in de zomer niet anders dan een grote woestijn (voor een onzekere piloot niet leuk om over heen te vliegen met slechts één pak kaakjes, één heupflacon whisky en lelijke stewardessen) en anderen zijn bekend om het wisselvallige weer en onverwachte luchtzuilen (versnelde opwaartse beweging van warme lucht). De invloed van deze parameters op de simulatie is erg mooi, echter niet echt revolutionair nieuw. De gelijkenis met MS-FS4.0 dringt zich hier meteen op. Een positief gevolg daarvan is wel dat bezitters van de scenery disks van FS, deze kunnen converteren via een bijgeleverd extern programmaatje en in deze sceneries vliegen met ATP. Dit geldt trouwens voor meerdere van de SubLOGIC simulaties.

Aardig in deze simulatie zijn wel de vergezichten over steden en dorpen, vooral wanneer het licht uitgedraaid wordt met de variabelen: day, dusk en night. Bij dusk heb ik zelfs een mooie zonsondergang mogen waarnemen, waarvoor mijn passagiers me later bedankt hebben, in de pet.

De grafische weergave van het pakket is goed. In alle standaards is alles nauwkeurig te onderscheiden, dus goed te vliegen. Ikzelf prefereer wegens de scherpte (resolutie) de EGA/VGA 16 kleuren stand boven de VGA 256 kleuren stand. Deze is wat wollig in vergelijk met de EGA stand en naar mijn idee worden toch lang niet alle kleuren gebruikt. Om van grafische, besturings- en geluidsstandaard te veranderen, heeft SubLOGIC een weinig LOGIC config bestand gekozen, dat de speler zelf moet wijzigen in een texteditor. De codes die in dit bestand ingevoerd moeten worden, staan in het boek beschreven, maar werken volgens mij niet allemaal (of het moet aan mijn versie liggen). Zo heb ik bij het aanwijzen van de Adlib kaart geen spat geluid uit de kaart gekregen en het aanwijzen van

'stick=stick' bracht mij met de joystick ook geen geluk. Met het toetsenbord is heel goed te vliegen, maar die stick staat er niet voor niets. De afwisseling van de beelden en views is wat traag.

Het aantal views is behoorlijk voor een simulatie van deze soort. De vlucht kan vanuit een aantal vaste gezichtspunten worden gevolgd en vanuit een volg vliegtuig view die kan worden gevarieerd. De afbeeldingen van de toestellen en de bewegingen zoals we die van buiten waarnemen, zijn vloeiender dan de bewegingen vanuit de cockpit gezien. Waar dit aan ligt weet ik niet. Een feit is wel dat eenmaal opgeroepen overlappende beelden pas weer verdwijnen als we met Esc het scherm opnieuw laten inkleuren. De bediening van de simulatie is eenvoudig middels de via de toetsen op te roepen menu's. Deze menu's en de wijze waarop alle variabelen gecalibreerd kunnen worden, is echter geheel in lijn met het Microsoft ontwerp. Dit heeft een goede kant omdat de echte Flightsim fanaat weet waar hij/zij moet zijn. De andere kant is echter dat de minder goede aspekten van de MS-FS besturing ook zijn meegenomen.

Voor een ieder die veel omgang heeft met Jack en Roger of zichzelf heeft verslingerd aan Tracon, is dit een bijzonder mooi spel. In de standaard uitvoering is het gehele Amerikaanse continent en zijn alle bestaande luchthavens (van groot tot klein) opgenomen. Dat is op zich best een prestatie als we bedenken dat het komplete spel wordt geleverd op twee 720 Kb 3,5" schijven. Voor diegenen die zich liever bezighouden met het vliegen van missies in Irak, Iran of Verweghistan, is dit pakket niet bedoeld.
Het enige dat mij echt is tegengevallen is het geluid. Omdat het (Soundblaster) Adlib geluid niet wilde draaien, was ik behept met een verschrikkelijk geluid uit de PCSPKR (zoals de cfg code hiervoor is). Ook enige vorm van het gebruik van geluid om de communicatie te sieren is gemeden. Dit is jammer. Met enkele gadgets op dit gebied en enkele views meer was ATP zeker boven het niveau van FS4.0 uitgekomen. Nu staan zij bij mij op de balans in evenwicht.

Douwe.

BEELD:	7
GELUID:	2
SIMULATIE:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

(N.v.d.r.: Ook wij zijn er -na diverse pogingen- niet in geslaagd enig geluid uit de AdLib kaart krijgen. Het geluid via de interne speaker is ver beneden peil en het lijkt erop dat de gehele 'soundmachine' in dit programma één grote bug is).

DAS BOOT

Three-Sixty.
PC & compatibles.
RAM min. 512 K
Hercules: JA
CGA: JA
EGA: Ja
VGA\MCGA: Ja
Muis: Ja
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5" + 5.25"
Game Blaster: Ja
Adlib: Ja
Richtprijs: FL. 119.=

DAS BOOT is een duikbootsimulatie, die de Tweede Wereldoorlog van de kant der Duitsers benadert. De beruchte U-boten maakten de zeeën onveilig voor geallieerd scheepsverkeer en jij kan de Duitsers (weliswaar 50 jaar later) een handje daarbij helpen. Voordat je van start gaat kan je enige instellingen maken ten aanzien van detailweergave en geluid. Een demonstratiemode is ook aanwezig maar daar zal je, na het een keer bekeken te hebben, geen gebruik van maken.

Er kunnen trainingen gevolgd worden in verschillende problemen die je tijdens de missies zal tegenkomen. Zo kan je oefenen met het dekgeschut en het luchtdoelgeschut. Met name het schieten op vliegtuigen is vrij moeilijk. De vliegtuigen gaan namelijk supersnel over je scherm en de enkele treffers die je maakt komen, zeker in het begin, onder het hoofdstuk "puur geluk".
Verder met de oefeningen, er kan getraind worden in het varen door mijnenvelden, gevechten tegen andere duikboten en uiteraard het gebruik van de torpedo's. De tegenstanders zijn hierbij wat blokkerig afgebeeld, dat had grafisch beter gekund. Vooral als je dit pakket vergelijkt met andere duikbootsimulaties, die thans op de markt zijn zoals 688, Wolfpack en Silent Service II. (die overigens uitstekend door mijn kollega Douwe in Software Gids nr 5 zijn beschreven.) Als het oefenprogramma is doorlopen kan je redelijk goed de missies aan op het makkelijkste niveau. Er zijn vijf vaststaande missies met ieder drie moeilijkheidsgraden. Op het moeilijkste niveau ervaar je daadwerkelijk de problemen die een Duitse U-boot commandant onderging. Geen reparaties zijn mogelijk aan boord, torpedo's weigeren vaak en de tegenstander weet bijna continu waar je zit. Van iedere vier subs die uitvoeren in WO II kwamen er slechts drie terug en na veelvuldig op het moeilijkste niveau "naar de kelder gejaagd" te zijn kan ik melden dat deze simulatie op dat punt bijzonder waarheidsgetrouw is.

De missies duren vrij lang, gemiddeld ongeveer een uur. Tijdens de missie kan je contact opnemen met je opdrachtgevers om nieuwe orders te vragen, herbewapening aan te vragen of andere duikboten in de omgeving te attenderen op doelen. Vaak ook zwerf je over de oceaan op zoek naar doelen en dat kan soms vervelend worden. Je bent uitgerust met een soort radar, maar die is niet echt betrouwbaar. Vaak heb je een doel al een tijdje in zicht als de radar eindelijk te kennen geeft het doel ook gezien te hebben. Gelukkig kan je de tijd versneld voorbij laten gaan zodat het doelloos ronddolen zo kort mogelijk kan blijven.

De bediening van dit spel gaat vrij goed met muis en toetsenbord. Er hoeft niets getypt te worden en alle commando's staan onder een paar knoppen gerangschikt. Een nadeel is de bediening van beide geschutten. Dat gaat vrij schokkerig en tegengesteld. De toets omlaag is omhoog en omgekeerd. Om het nog lastiger te maken kan je bij de instellingen ook nog regelen dat links rechts wordt, maar dan wordt het helemaal onbestuurbaar. Het beste kan je in dat geval gewoon je toetsenbord maar omkeren of, als je aangevallen wordt door vliegtuigen, gewoon het luik dicht doen en duiken. Ook het draaien van de periscoop verloopt schokkerig zodat een doel moeilijk perfekt in de "cross-hair" te krijgen is. Ik had een wat vloeiender beeldenwisseling verwacht van dit spel.

Een nadeel van de missies is dat het speelveld iedere keer vaststaat, evenals de opdracht. Hierdoor zal de interessecurve voor deze simulatie snel teruglopen, want hoe leuk een bepaalde missie ook is, na tien keer dezelfde opdracht te hebben uitgevoerd raakt de belangstelling echt uitgeput.
Het geluid is bij deze simulatie goed op Adlib en redelijk op de pc-speaker. Alleen het geluid als een torpedo doel raakt stelt wat teleur; daar verwacht je gewoon meer van. De meldingen van de denkbeeldige bemanning verlopen via bordjes met tekst die zich achter elkaar opstapelen, hetgeen overzichtelijk is. Zoals gesteld valt het spel grafisch wat tegen in vergelijking met andere simulaties, maar het ziet er toch verzorgd uit. De handleiding is goed en vrij overzichtelijk. Er is geen beveiliging aanwezig. De prijs is redelijk.

Frans

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

ATARI-ST/AMIGA

Ook voor deze machines is dit programma verkrijgbaar en ook hier een prijskaartje van FL. 119,=. Ondanks het feit dat dit zeker niet de beste duikbootsimulator is, kunnen de Atari-ST bezitters nu ook eens in zo'n apparaat varen. De Amiga bezitters hebben keuze: DAS BOOT of WOLFPACK.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE.

Lucasfilm.
PC/XT/AT.
Min 560 Kb vrij.
VGA/EGA.
Adlib, CM/S.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Richtprijs: Fl 119,-.

Met bijzonder veel genoegen hebben wij een demo exemplaar van de nieuwe vliegsimulatie van Lucasfilm, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, mogen uitproberen. Na de Battle of Britain was de verwachting hooggespannen, want dit materiaal is van hetzelfde team van onderzoekers en programmeurs. En onderzoek is er voor dit werkstuk zeker gepleegd.

Het scenario is geplaatst in de laatste twee jaren van de Tweede Wereldoorlog, wanneer de geallieerden een degelijk luchtoverwicht omzetten in dagelijkse bombardementsvluchten op Duitse steden en industriecomplexen. Uit deze tijd stamt ook de populariteit van het Amerikaanse "Flying Fortress", de Boeing F-17, die zo werden genoemd vanwege het hoge aantal geschutskoepels, die het toestel bijna onbenaderbaar maakten voor vijandelijke jachtvliegers.
In de laatste jaren van de oorlog waren Duitse wetenschappers vergevorderd met de ontwikkeling van de straalmotor. Met deze motor konden vliegtuigen gebouwd worden met een veel hogere snelheid dan de bestaande propeller toestellen. Het eerste type dat in serie is gebouwd, de Messerschmidt 262, werd voor het eerst waargenomen in 1944 en is blijven vliegen tot het einde van de oorlog. Alhoewel het toestel een duidelijke rol kon vervullen in de luchtverdediging van Duitsland, heeft Hitler bevolen de toestellen in te zetten als ondersteuningswapens voor de grondtroepen. In SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE kan de speler de geschiedenis deels veranderen door met bestaande en in ontwikkeling zijnde straaljagers, zoals de Messerschmidt 163 (vliegende raket) en de Gotha 229 (vliegende vleugel), de geallieerde luchtvloot te keren. Tevens kan de speler de plaats innemen van de geallieerde piloten en boordschutters die het op moesten nemen tegen deze nieuwe wapens. Zo kunnen in een vliegend fort alle bestaande posities ingenomen worden en kan getracht worden om de straaljagers met een P-51 Mustang jager neer te halen voordat de vloot wordt aangevallen. Hetgeen geen makkelijke klus blijkt.



De simulatie is, zoals reeds werd beloofd door de makers, vergeleken met BOB weer een stap vooruit gegaan. Het detail is enorm verhoogd en de routines waarmee de vliegtuigen op de verschillende afstanden en vanuit de verschillende hoeken worden weergegeven, bestaan uit meer beelden die soepeler in elkaar overlopen en vaker worden gewisseld. Hierdoor ontstaat het gevoel, vanuit de cockpit kijkend, dat we met een enorme vaart vliegen. Dat dit ook zo moet zijn, mag blijken uit het feit dat de straaljagers bijna twee keer zo snel vlogen als de Amerikaanse jagers. Dit element is in de simulatie keurig opgenomen, want het is verschrikkelijk moeilijk om met een hoge snelheid een traag vliegend toestel te raken. We hebben maar heel even de tijd om aan te leggen en te vuren. Bij het vliegen in de Messerschmidt 262 heb ik veelvuldig gebruik moeten maken van Flaps en de Airbrake om maar niet voorbij het doel te schieten voordat ik het goed en wel in het vizier had.

De besturing van de toenmalige straaljagers is niet eenvoudig. Blijft natuurlijk de vraag of dit authentiek is weergegeven of dat de besturingsroutines, zowel via toetsen, joystick of muis, gewoon slecht werken. Feit is wel dat in de simulatie duidelijk wordt dat we in een ander soort toestel vliegen. Om de haverklap meldt het programma een "stall". Dit is niet verwonderlijk omdat de toenmalige straaljagers ver onder hun snelheid moesten vliegen om het luchtgevecht aan te kunnen gaan. Omdat de vleugels van deze toestellen kleiner zijn dan van een propeller toestel, heeft het toestel dan al snel geen draagkracht meer. Ik hou het er dus op dat de besturing authentiek is weergegeven. Hij wordt er alleen niet makkelijker van.

De weergave van het luchtruim en de landschappen is subliem. Alle toestellen zijn vanaf modellen door artiesten op de verschillende afstanden afgebeeld en daarna gedigitaliseerd. Alle vliegtuigen zijn zonder probleem te herkennen en op korte afstand zie je bij wijze van spreken de zon weerkaatsen in de koepel van je tegenstander. Zo echt. Het enige dat me enigzins verbaasde was dat ik zonder moeite door een vliegend fort heen kon vliegen nadat dit in brand was geschoten. Juist met het enorme verschil in snelheid leek me het opnemen van luchtbotsingen heel logisch. De kleuren waarin alles is neergezet zijn zowel in VGA als in EGA bijzonder goed. De horizon bestaat uit verschillende tinten blauw, het grondoppervlak bestaat uit diverse soorten vegetatie, gedetailleerde bebouwing en wateren en de insignes van de toestellen om je heen zijn in de authentieke kleuren opgenomen. Een soort (Lucas)film.
Heel aardig zijn de speciale effekten die in het spel zijn opgenomen. Vanuit een straaljager kan zonder schietstoel niet gesprongen worden met alleen een parachute. Het programma meldt dan ook dat het toestel niet kan worden verlaten zolang we sneller vliegen dan 400 mijlen per uur. Pas als we het toestel moedwillig in een "stall" gooien kunnen we eruit. Aan de parachute hangend kunnen we nog steeds gebruik maken van alle externe views die in de cockpit ook mogelijk zijn, om het verloop van het gevecht waar we net afscheid van hebben genomen te kunnen blijven volgen.

Evenals bij BOB is het belang van een groot aantal kijkrichtingen voor toestellen zonder boordradar in de simulatie onderkent. Het numerieke toetsenbord kan worden gebruikt om alle kanten op te kijken, waarbij we per stap laag en hoog kunnen kijken. De simulatie kent ook een "scan" funktie waarmee we een soort rondomkijken kunnen uitvoeren. We zijn dus ten alle tijde gewapend tegen een aanval vanuit een blinde hoek. Een ander aardig aspekt is de inzet van de eerste lucht-lucht raketten. Ook in de ontwikkeling hiervan waren de Duitse wetenschappers vergevorderd. Er is nog geen sprake van doelzoekende raketten, maar van raketten die op een vaste afstand exploderen. Er zijn verhalen bekend van boordschutters in Engelse bommenwerpers die voor het eerst kennis maakten met de straaljagers en deze raketten. De explosie van de raketten in de buurt van de bommenwerper stripte de romp kompleet van haar fuselage (doek) waarna de schutters in de zuurstofarme ijskoude buitenlucht kwamen te zitten. Ik heb geprobeerd of ik na een aanval met deze raketten deze jongens ook zag zitten, maar ik neem aan dat je niet te veel kunt verlangen. In ieder geval schrok ik zelf wel toen aan mijn linkerzijde in de cockpitkoepel talrijke kogelgaten verschenen. Over mijn schouder naar links kijkend zag ik de olie uit één van de leidingen tegen het glas aan spuiten. Had ik me weer laten afleiden. Goed dan terug naar 300 mijl per uur en eruit. Laat anderen het maar opknappen.

Al met al heeft deze demo een uitzonderlijk goede indruk bij mij achtergelaten. Het geluid dat we hier mogen verwachten is het geluid dat ook bij BOB is gebruikt. Het enige verschil is dat bij de straaljager de motor fluit en niet bromt. Zowel Ad-Lib, CMS als interne speaker zijn alle (naar eigen niveau) heel goed. Springende leidingen, fluitende ricochets, inslaande kogels, ontploffingen en voorbij vliegende toestellen. Alles is zeer echt weergegeven, zeer herkenbaar (als je iets hoort weet je meteen wat er aan de hand is) en draagt bijzonder goed bij aan het toch al zo verzorgde programma. Dit is geen simulatie meer, dit is je reinste avontuur.

```
BEELD:             10
GELUID:             9
SPELKWALITEIT:      9
SIMULATIE:          8
PRIJS:              9
```

Douwe.

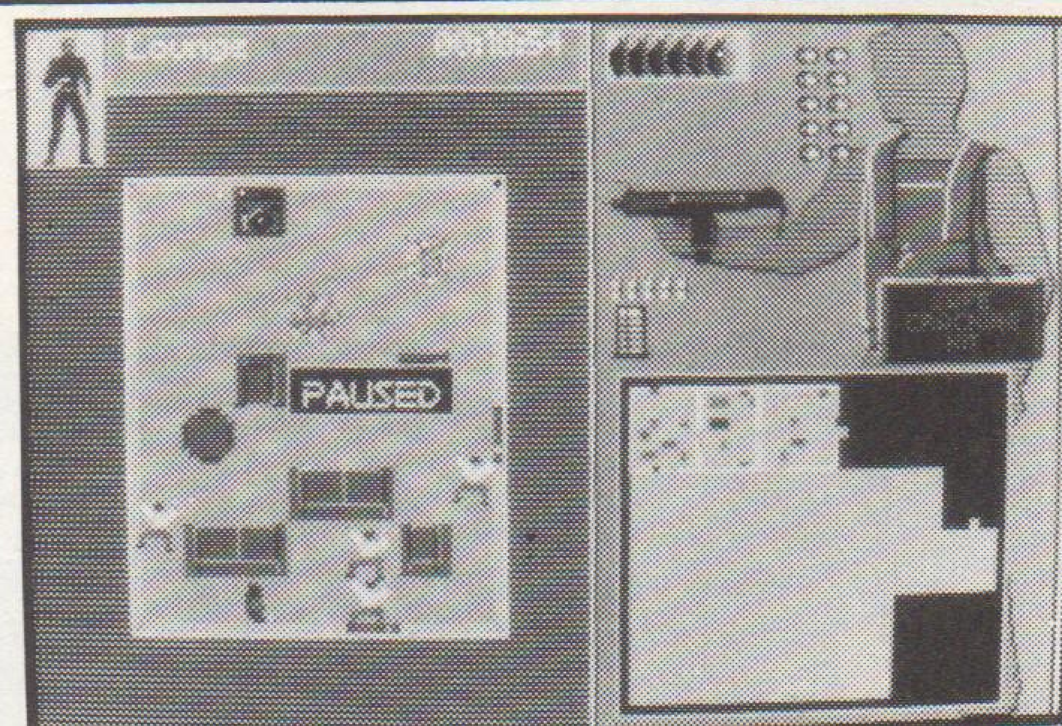
Sid Meier's Covert Action™

Micro Prose
PC & compatibles.
Ram min. 512Kb.
Hercules: Nee
CGA: Ja
EGA: Ja
VGA\MCGA: Ja
Joystick: Ja
Muis: Nee
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland: Ja
Adlib: Ja
Richtprijs: FL. 129.=

Sid Meier, de bedenker van vele uitstekende spelen zoals Railroad Tycoon en F15-II, heeft een spionagespel ontworpen, dat de speler in de schoenen zet van een James Bond-achtig personage. Deze persoon heet Max Remington en is agent van de CIA. (De naam is blijkbaar een geintje van de programmeurs onderling want het is tevens de naam van de grafische ontwerper van Railroad Tycoon, M1 Tank Platoon en F15-II). Voor de dames kan deze persoon ook omgedoopt worden tot Maxine Remington. Na het opstarten verschijnt het vertrouwde beeld bij Micro Prose, waarin gevraagd wordt naar de sound driver en grafische mode. Na de juiste instelling gegeven te hebben kan het spel beginnen.

Er zijn vier vaardigheden die de adspirant agent dient te beheersen om dit spel tot een goed einde te brengen. Dat zijn: telefoon aftappen, achtervolging, cryptologie en (hoe kan het ook anders) gevechtstechniek. Voordat het spel begint kan je deze technieken voor de hoofdrolspeler op een hoger niveau brengen zodat onderdelen waar hij (jij) wat moeite mee hebt makkelijker worden. Daarna is het tijd voor briefing door de hoogste chef van de Central Intelligence Agency. Hij brengt je op de hoogte van verdachte aktiviteiten en geeft je een paar aanwijzingen, verder moet je het maar alleen uitzoeken. De aanwijzingen die je van hem krijgt hangen weer af van de moeilijkheidsgraad die je hebt opgegeven bij het begin. Deze moeilijkheidsgraden variëren van Local Disturbance, National Treat, Regional Conflict tot Global Crisis, waarbij de aanwijzingen marginaal zijn, tegenstanders vreselijk snel en alert reageren en de CIA vol zit met dubbelagenten die je op alle mogelijke manieren een hak proberen te zetten. Na de briefing ga je naar Sam, je CIA-contact die het bureauwerk zoveel mogelijk voor je doet. Meestal krijg je een tip welke misdadige organisatie in het komplot zit. Er zijn dertig organisaties, met sommige onderhoudt de CIA kontakten zoals de Mossad en MI6, maar meestal zijn het vijandelijke organisaties variërend van de Mafia tot de Stazi, die onderling ook weer allerlei kontakten hebben. Iedere organisatie heeft een misdadig genie aan het hoofd (Mastermind genaamd) die allerlei komplotten bedenkt. Als je het Mastermind van een bepaalde organisatie te pakken hebt wordt deze organisatie vrijwel onschadelijk, ze kan hooguit nog bondgenoten helpen maar zelf onderneemt zij geen bedreigende akties meer. Je voelt het natuurlijk al, de bedoeling is dat je alle Masterminds achter slot en grendel krijgt.

Het is nu de tijd om aanwijzingen te gaan zoeken. Hiervoor ga je naar de plaats waar aktiviteiten zijn gerapporteerd. Meestal vlieg je de halve wereld over om een zaak aan het licht te krijgen. Bij de diverse organisaties kan je dan gaan afluisteren, inbreken en snuffelen in hun dossiers, brandkasten kraken of voor de deur gaan posten om te zien wie kontakt onderhoudt met wie. Afluisteren en wagens achtervolgen is het minst risicovol maar levert ook de minste resultaten op. Inbreken en bewijs vergaren is eigenlijk het gedeelte waar het bij Covert Action om draait. Gewapend met een komplete uitrusting (pistool, brandkast-kraakset, afluistermicrofoontjes, handgranaten, gasmasker, kogelvrij vest etc.) ga je heimelijk op zoek naar die belangrijke aanwijzingen, waaruit moet blijken wie welke misdaden aan het organiseren is. Het gebouw waar je inbreekt wordt echter bewaakt door handlangers die continu alle kamers doorzoeken. Je kan je verstoppen achter banken, stoelen, archiefkasten etc, maar je kan ook besluiten de bewaker onschadelijk te maken en zijn uniform aan te trekken zodat je wat makkelijker door het gebouw kan lopen. De programmeurs hebben het spel vriendelijk gehouden, want alle pistolen zijn verdovingswapens waarmee je iemand alleen maar even een paar uurtjes laat slapen. Als het bewijs tegen bepaalde figuren verzameld is kan je opnieuw inbreken en de persoon in kwestie arresteren. (Tip: kijk alle grote brandkasten goed na voor bewijs, bij genoeg bewijs kan je de persoon omturnen in een dubbelagent wat vele voordelen heeft) De arrestatie van handlangers is natuurlijk goed, maar vooral moet er gejaagd worden op de Masterminds. Als alle Masterminds zijn gearresteerd heb je het spel uitgespeeld. Het is mij na weken van spelen nog niet gelukt om dat voor elkaar te krijgen, maar ik heb vreselijk veel plezier met het proberen. Vooral de kunst om goede aanwijzingen van valse te onderscheiden is één van de aantrekkelijkste kanten van dit spel. De aantekeningen die je maakt zijn dan ook heel belangrijk voor het oplossen van de zaken. Het verhaal is steeds wisselend en heeft een goede diepgang, alleen het reizen tussen de steden en het werken tegen de tijd doet me denken aan de spelen van Where in ... is Carmen SanDiego en vind ik wat teleurstellend. Maar dat is ten aanzien van het spel het enige minpuntje.



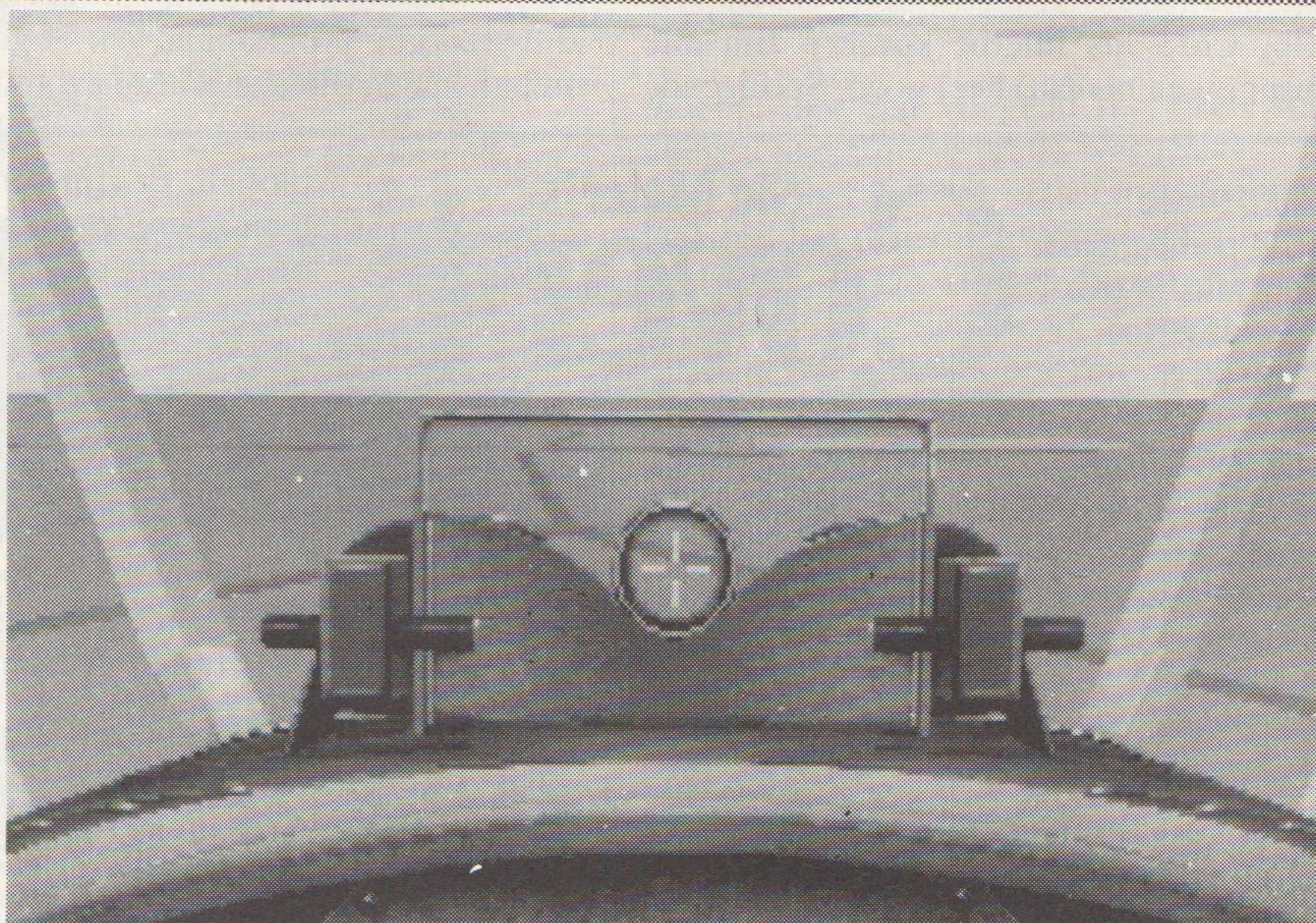
Grafisch is het geheel goed verzorgd, zoals we gewend zijn van Micro Prose.
Het geluid is uitstekend te noemen. Bij inbraken geeft de speaker een heel spannend muziekje, dat te vergelijken is met de muziek die in de film wordt gebruikt. De programmeurs zijn er in geslaagd om dit spanningverhogend te laten werken zonder dat het irritant wordt, een knappe prestatie die bij mij een hoge waardering scoort.
De handleiding is duidelijk, overzichtelijk en kompleet met een apart kaartje, dat de commando's nog even weergeeft voor snel checken tijdens het spelen. Het spel zal liefhebbers van dit genre lang blijven boeien; zij die alleen snelle aktie waarderen doen er beter aan om dit spel niet aan te schaffen. De moeilijkheidsgraden zijn goed verdeeld zodat beginners snel resultaat kunnen boeken in de makkelijkste mode, maar het een uitstekende uitdaging is in de moeilijkste mode voor doorgewinterde spelers.

Frans

```
BEELD:              8
GELUID:            10
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       9
PRIJS:              8
```

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

* BLUE MAX - ACES OF THE GREAT WAR *



360 Pacific.
CGA/EGA/Hercules: 512Kb,
256 kleuren VGA: 640Kb.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Game blaster: JA.
Adlib: JA.
Diskettes: 3,5" + 5,25".
Richtprijs: FL 129,=.

360 Pacific is een softwarehuis dat zich nog niet zo lang op een bekende naam mag verheugen in Europa. In het voorgaande nummer hebben we een beschouwing opgenomen van "Harpoon", een subliem 'naval strategy' game van dit softwarehuis. BLUE MAX is echter geheel iets anders, maar ook hier weer bewijzen deze jongens dat ze er wat van kunnen. Zoals blijkbaar in de mode is, brengt ieder zichzelf respecterend of de ander geen brood gunnend huis tegenwoordig simulaties uit van gevechtsvliegtuigen tijdens de Eerste Wereldoorlog. ("The Great War", alsof de Tweede Wereldoorlog nog maar eens dunnetjes overgedaan zou moeten worden). In deze simulatie, die daarin niet van de andere verschilt, kan de speler zowel aan geallieerde zijde als aan de kant van de As vliegen in respectievelijk vier en vier toestellen. Dat hierbij een groot aantal Fokkers is opgenomen zal niemand verbazen, vanwege het grote succes dat de Duitse vliegers hiermee hadden. Het meest bekend hiervan zal wel de rode Fokker DR.1 (driedekker) zijn van Manfred von Richthofen, de Rode Baron.

Het programma opent met een indrukwekkend stuk muziek, waarin spanning en aktie reeds verwerkt zijn. Via een mooie en niet te lange introduktie van opeenvolgende kopieën van antieke zwart/wit foto's van piloten en toestellen worden we in de stemming gebracht, waarna ons nog een blik wordt gegund op de 'Blue Max'. Dit is geen piloot, maar een felbegeerde Franse decoratie voor heldendom. Met dit lekkers in het verschiet begint het programma.
Wat meteen opvalt aan de simulatie is het enorme aantal instelbare variabelen en keuzes. Allereerst moet de nieuwe piloot zich inschrijven, waarbij de voorkeur voor de methode van besturing, het realisme van de besturing, de methode van schieten en de zijde waarvoor de piloot vliegt, worden geregistreerd. Zo kan de speler de moeilijkheidsgraad en het realisme van de eigen verrichtingen variëren. Ook het detail van het interieur (de cockpit) en het exterieur (de landschappen, andere toestellen) kan worden gevarieerd. Op een 10Mhz XT bleek de simulatie toch het best te draaien met laag detail, op een 16 Mhz 286 of 386 kan moeiteloos voor vol detail en animatie worden gekozen. Het programma zoekt bij het opstarten zelf de configuratie uit waarop het spel het beste draait. De keuze van het programma kan de speler zelf eerst bekijken middels het bijgeleverde programmaatje "checkup.com" dat de door het programma waargenomen hardware en geheugenruimte test. Veranderingen kunnen in het hoofdmenu nog worden doorgevoerd.

Het programma laat zich moeiteloos omzetten tussen CGA, EGA en VGA. De VGA standaard is (jammer genoeg) wel een must. In de EGA mode wordt het detail al snel minder en wordt het heel moeilijk om vriendelijke van vijandelijke toestellen te onderscheiden. Laat staan in CGA. De VGA weergave is wel perfekt. Alles wordt in hoog detail en veel goed gekozen kleuren weergegeven. Van de toestellen zijn op gevechtsafstand zelfs de stuurlijnen en de kabels die de vleugels op spanning houden mooi dun weergegeven. Het detail van het grondoppervlak is goed, alhoewel juist in dit spel er geen tijd is om er naar te kijken. Dat het detail zo bijzonder hoog is, is enigzins verbazingwekkend gezien de methode van weergave. De toestellen zijn (waarschijnlijk) allen opgeslagen in afmetingen (vectoren) en kleuren en worden per tijdseenheid in het programma door de processor gegenereerd in polygonen. Dit verklaart tevens waarom op een minder snelle machine het spel in hoog detail te traag draait. Op een wat snellere machine met VGA is het echter een bijzonder mooi schouwspel. Zoals al gezegd, deze jongens kunnen er wat van.

Bij de documentatie van het spel, die naar mijn smaak iets meer uitgebreid had kunnen worden, is een schrijven opgenomen van de auteurs. Zij verklaren iets van het realisme van het vliegen prijsgegeven te hebben omwille van de speelbaarheid. Nu is het natuurlijk moeilijk om te beoordelen in hoeverre de simulatie de werkelijkheid geweld aandoet. Als enig criterium kunnen we hier dan ook stellen dat de simulatie de speler een realistisch gevoel moet geven, het "er bij zijn" gevoel. En dat zit wel goed. De speler kan zelfs kiezen uit twee besturingsmodes. Een 'direct flight' mode, waarin het toestel precies daarheen gaat waar het heen wordt gestuurd en een 'realistic flight' mode, waarbij zo veel mogelijk rekening is gehouden met de specifieke eigenschappen van het gekozen toestel en alle toestellen meer last hebben van glijden (het zijdelings wegglijden bij lage snelheden). Beide stuurmodes geven het genoemde gevoel, alhoewel de laatste een stuk moeilijker is. Het is daarom ook aan te raden om eerst intensief met de trainingsmissie bezig te gaan. Het vliegen in deze toestellen is slecht te vergelijken met het vliegen in bijvoorbeeld een Spitfire of een Mustang, laat staan een MIG29. De toestellen zijn een stuk minder snel, en daardoor veel wendbaarder. Denk je dat je tegenstander in een bocht naar links zit en probeer je boven hem te komen door mee te draaien, blijkt dat hij alweer rechts achter je is gekomen via een 'side skid'. Het simuleren van deze toestellen biedt aan de flightsim. horizon weer een kompleet nieuwe dimensie.

Zijn we eenmaal vertrouwd met de eigenschappen van deze toestellen en het voe-

ren van een 'dogfight', kunnen we kiezen uit meerdere scenario's waarmee we punten kunnen verdienen. We kunnen de dogfight (1 t/m 3 tegenstanders tegelijk) ingaan, waarbij steeds als we een toestel hebben neergehaald een nieuwe tegenstander zich aandient, totdat we zelf veilig in een weiland landen. We kunnen ook campaigns vliegen die zijn nagebootst van de werkelijkheid en een echt gebeurd verhaal en personages bevatten. Deze zijn alle omschreven in het bijgeleverde handboek (plm. 100 pag. zwart/wit), zodat we vantevoren kunnen zien wat ons ongeveer te wachten staat. Bij deze optie kan een zgn. VCR (video opname) ingeschakeld worden om de vlucht te registreren en tijdens de vlucht of later onze verrichtingen vanuit andere hoeken waar te nemen. Dit is bijzonder aardig als we willen leren. Een nadeel van de campaigns is dat er slechts drie campaigns zijn en dat deze steeds nagenoeg hetzelfde zijn. We kunnen dus doorgaan totdat we de campaign uit het hoofd kennen, de Blue Max hebben verdiend en worden bijgeschreven bij Von Richthoven, Ernst Udet en Albert Ball, oftewel de Aces of the Great War.

Een andere optie is om het spel vanuit de controlekamer te spelen in de strategy mode en het strategische perspectief in het spel te brengen. We kunnen dan tegen de computer spelen of tegen een tweede speler. Hierbij nemen we om de beurt beslissingen omtrent de hoogte en de richting van een toestel dat we op de kaart aanvoeren. Dit wordt weergegeven op in 3-D honingraat velden ingedeelde kaarten en kan in tijdsduur variëren van 20 minuten tot 3 uur. Per beurt geven we commando's aan de beide kanten, waarop de computer de bewegingen uitvoert. We kunnen dan als speler slechts ingrijpen door elkaar te bevuren als de mogelijkheid daar is. Deze optie is mij in dynamiek enigzins tegengevallen, zeker omdat tijdens de strategische fase het zelf ter hand nemen van de stuurknuppel niet mogelijk is. Het vliegen is veel spannender. Ook bij het vliegen van campagnes is de twee speler optie mogelijk. Dit houdt dan in dat iedere speler een deel van de toetsen krijgt toegewezen en een deel van het beeldscherm. Deze optie is leuk voor diegenen die graag boven op elkaar zitten, maar is niet erg praktisch. Een optie om via een kabel een tweede computer aan te spreken en de programma's met elkaar te laten communiceren is niet aanwezig. Toch blijft het leuk om degene die je neerknalt in de kamer te hebben en een lange neus te maken. De computer trekt zich daar doorgaans niets van aan.

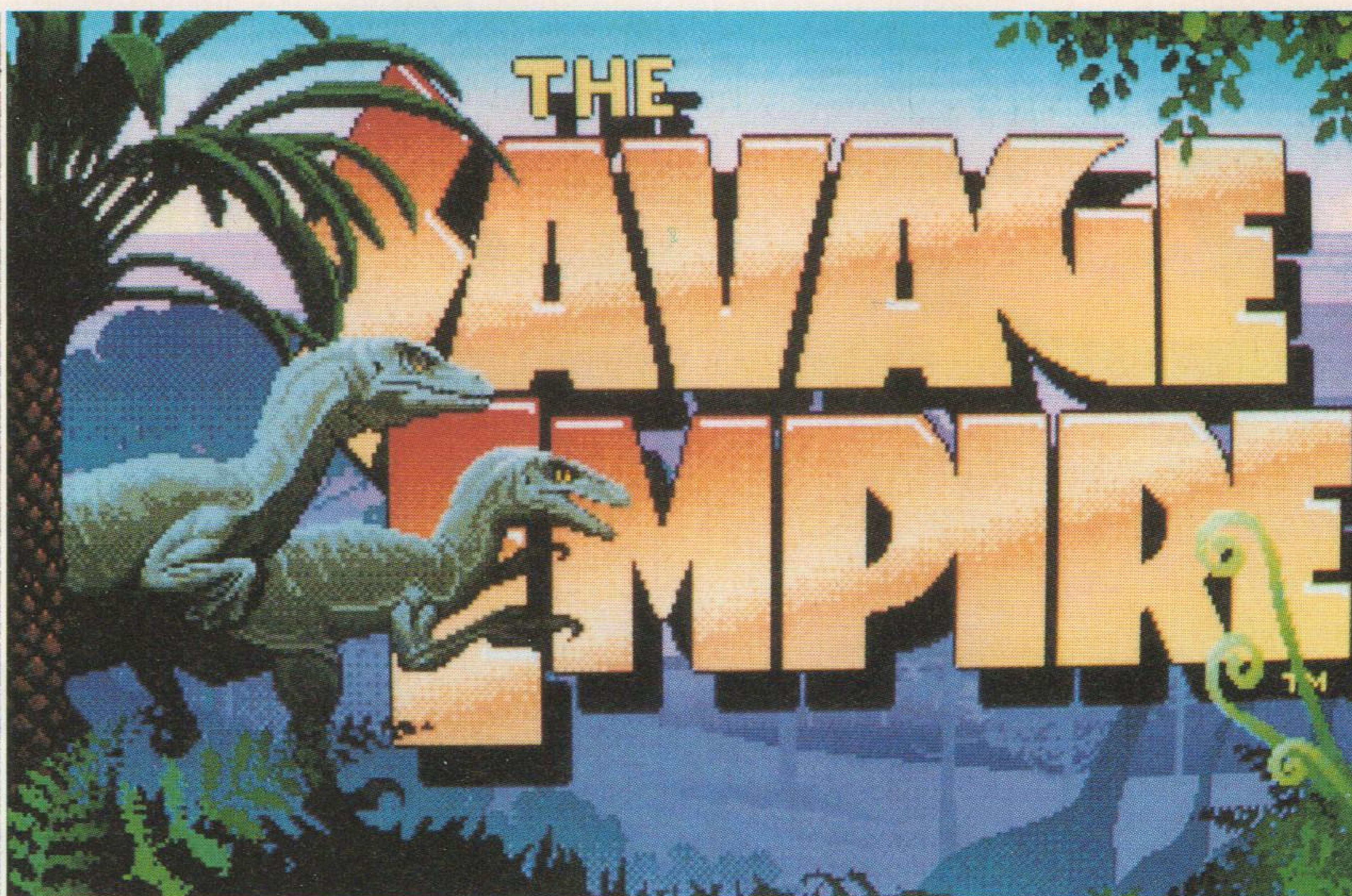
Voor mensen die zich graag bezig houden met vliegsimulaties en een beetje geïnteresseerd zijn in historie, is dit een prachtpakket. Zoals al gezegd: het pakket komt echter pas echt uit de verf als we er een snelle machine en een VGA scherm onder gooien. Dit is nu eenmaal de standaard waar de industrie zich op richt. Als er gespeeld wordt in de CGA mode, dan liever CGA (of Hercules) monochroom dan kleur. Hetzelfde geldt eigenlijk voor het geluid. De weergave daarvan in Adlib is erg goed, maar valt via de interne speaker een beetje tegen. Om de strategische dimensie van het spel moet het naar mijn smaak bij de koopkeuze niet gaan. Die is wat flauw en zal zeker tegenvallen als daar primair naar wordt gezocht. De simulatie is echter prima en blijft voorlalsnog op mijn harde schijf.

Douwe.

Beeld:	9
Geluid:	8
Simulatie:	9
Strategie:	7
Documentatie:	6
Prijs:	8



Origin.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: zie tekst.
Muziekkaarten: zie tekst.
Richtprijs: FL. 119,=



Aanvullende informatie

Het pakket wordt op 3 verschillende disketteformaten geleverd: 3.5" 720Kb, 3.5" 1,4Mb. of 5.25" 1,2Mb. De doos vermeldt "10 MHz. recommended", maar dat kun je wel schudden! SAVAGE EMPIRE werkt pas vanaf een AT met 8 MHz. en gaat pas lekker bij 12 MHz. op zo'n AT. Omschakelen naar 16 kleuren EGA heeft géén invloed! Ook dan blijft het spel in slow-motion draaien op een XT! Het programma zelf heeft 558Kb. van het interne geheugen nodig (Tandy 768Kb). Zonder expanded memory (min. 128Kb.) krijg je alleen geluidseffekten via de interne speaker. De 128Kb. expanded memory heb je nodig voor muziek via AdLib, Roland MT-32, LAPC-1 of Soundblaster.



THE SAVAGE EMPIRE lijkt als spel zeer sterk op BAD BLOOD, maar is uitgebreider en iets lastiger. Grafisch en qua besturing zit er veel in van ULTIMA 6, dus meer werken met ikonen en menu's. Deze combinatie van beide voorgaande spellen maakt het spel iets aantrekkelijker dan z'n voorgangers. Net als bij BAD BLOOD kijk je van boven af op het speelveld dat slechts een gedeelte van het scherm in beslag neemt en net als bij ULTIMA 6 wordt de rest van het scherm gebruikt voor de teksten, ikonen en de grafische menu's van de personen waarin je items, wapens etc. kunt aanklikken. De besturing kan met toetsenbord of muis, waarbij de bediening tijdens het lopen het beste gaat met de cursortoetsen. De rest werkt prima met de muis.

Zonder expanded memory stelt het geluid niet veel voor; alleen wat bliepjes en plokjes. Grafisch is er alles aan gedaan om zoveel mogelijk details weer te geven; zóveel zelfs, dat het soms lastig is de vijand in de bosjes te vinden of je kollega's van de andere figuren te onderscheiden. Als je hier echter aan gewend bent lukt het allemaal wel, al heeft het mij enige moeite gekost om aan de grafische vormgeving van dit pakket te wennen. Voor variatie is ook gezorgd. Als je een tijdje in de oerwouden hebt rondgelopen en er net van begint te balen kom je in een gebied wat er weer totaal anders uitziet. Om niet eeuwig rondjes te blijven draaien zit bij het pakket een prachtige poster die als plattegrond van het gebied dient waarop alles (dorpen, rivieren, paden etc.) goed is weergegeven. Deze kaart is aanmerkelijk beter dan die, welke bij BAD BLOOD werd geleverd.

Tijdens het spel draait het allemaal om zoeken, vragen stellen en beantwoorden. Vechten komt ook voor, maar gelukkig sporadisch, zodat dit niet zo'n frustrerend adventure is dat je alleen maar kunt spelen door steeds weer te SAVEn omdat je elke moment in de pan gehakt wordt door tegenstanders. Omdat bij dit spel vrijwel alles afhangt van het vraag- en antwoordspel, dat gespeeld moet worden en de handleiding noodzakelijk is als naslagwerk is kennis van de Engelse taal noodzakelijk. Met deze kennis kan iedereen dit adventure volbrengen want je hoeft je niet in vreemde bochten te wringen om de velden door te komen zoals dit bij adventures van Sierra gebruikelijk is.

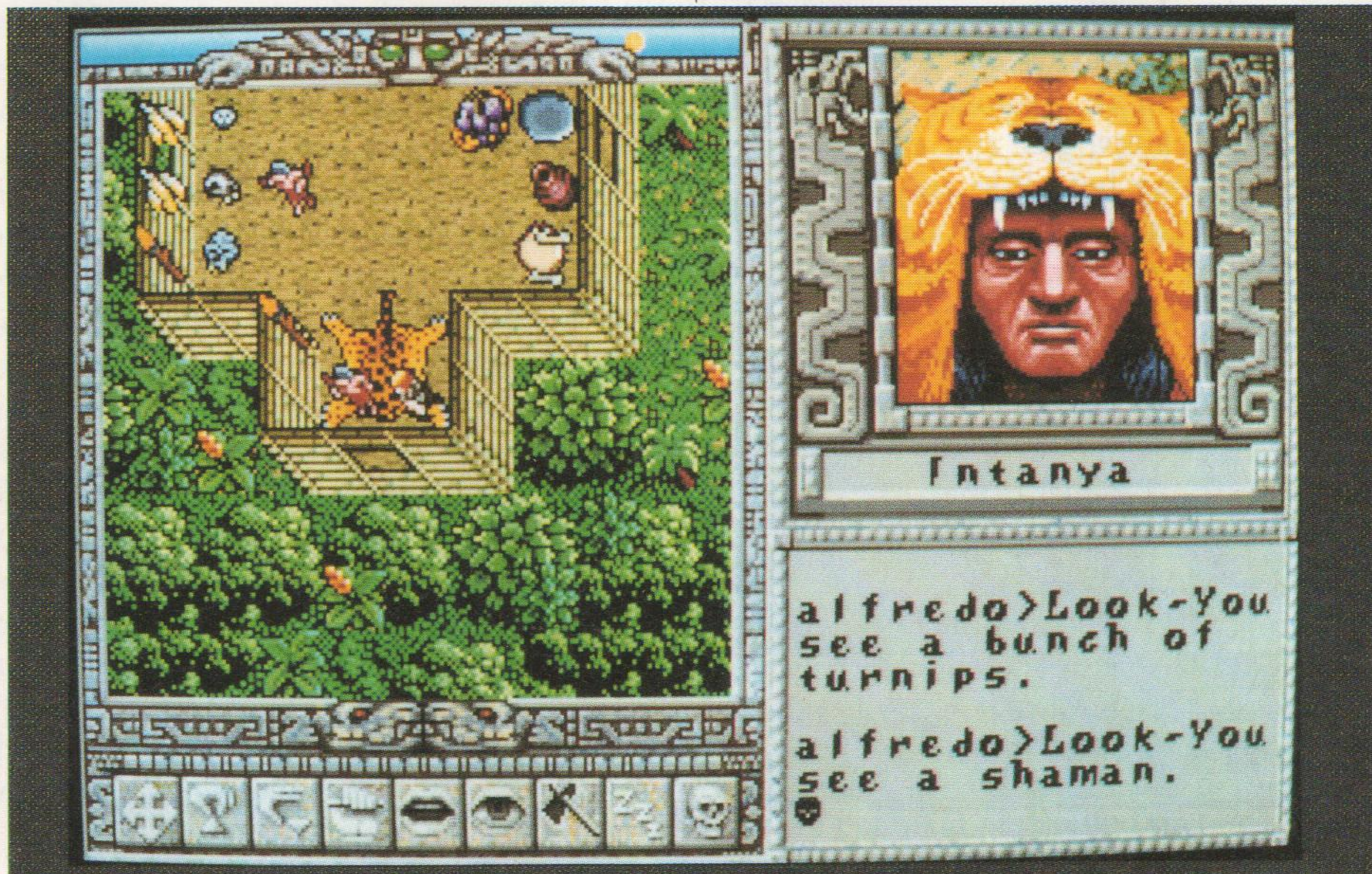
Konklusie

THE SAVAGE EMPIRE is niet makkelijk, maar zeker niet zo moeilijk als b.v. Ultima 5. Het vinden van wapens, items, voedsel etc. is eenvoudiger dan in andere adventures maar het zoeken naar tips e.d. heel wat lastiger; vooral omdat de vragen en antwoorden zelf ingetoetst moeten worden. Grafisch is alles bijzonder fraai - vooral in VGA-mode- maar vaak erg druk en iets onoverzichtelijk. Het geluid is een teleurstelling en het is bijzonder jammer dat dit spel alleen alles erop en eraan heeft als je een AT hebt met muziekkaart en expanded memory.

Alfred Debels

BEELD:	9
GELUID:	3
MET MUZIEKKAART:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



STELLAR 7



DYNAMIX/SIERRA.
PC & compatibles.
Min 8Mhz.
RAM: 640k.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (256 color).
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Diskettes: 5.25" + 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
Soundblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

DYNAMIX dat bekend staat om zijn 3D graphics, heeft in samenwerking met SIERRA een tanksimulator gemaakt, maar geen gewone.
Gir Draxon, een galactisch crimineel en leider van de planeet Arcturian, is van plan de Aarde in te pikken en kan alleen maar gestopt worden door één persoon. Juist, je raadt het al: die persoon ben jij. Als commandant van RAVEN, de zwaarst uitgeruste en meest futuristische tank van de aarde moet je tegen Draxon in je eentje ten strijde trekken in 7 zonnestelsels en dat is niet zo gemakkelijk.

HET SPEL

Als je het spel opstart, kom je al de eerste verrassing tegen: een paar prachtige beelden in 256 kleuren, die eerst zijn geschilderd en toen gescand. Hierbij zit zeer goede muziek en op de Soundblaster ook nog eens gedigitaliseerde spraak, waarbij je ziet hoe Gir Draxon één van zijn manschappen toespreekt. Daarna kom je in een menu, waar je verschillende opties hebt zoals BRIEFING, wat erg handig is voor je aan een gevecht begint, want hierin kun je de verschillende vijandige voertuigen eens goed bekijken en hun wapens en eigenschappen bestuderen. In het menu kun je ook enkele opties installeren, die voor jouw machine van belang zijn.

VECHTEN

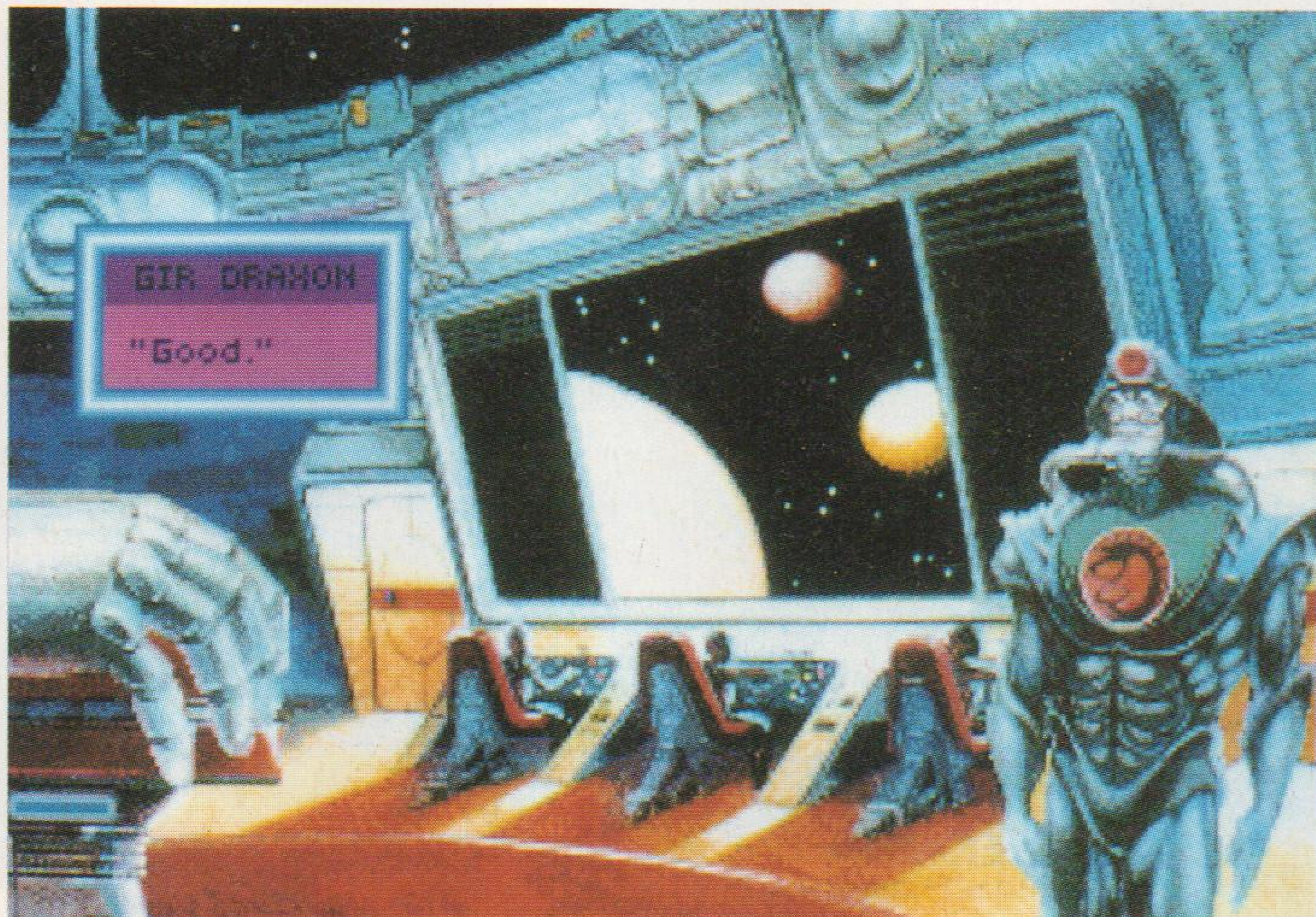
Je moet het in elk level opnemen tegen vlieg- en voertuigen, die kunnen verschillen van hovercrafts tot een soort zwaluwen, waar vooral de bewegingen erg goed van gedaan zijn en erg natuurlijk overkomen. De vliegers zijn echter zeer moeilijk te raken en je moet van te voren echt goed even nadenken hoe je het zal aanpakken, want met zomaar er op los knallen kom je niet ver. Standaard is de RAVEN uitgerust met een radar en een kanon, maar je hebt in de tank ook verschillende andere wapen- en defensiesystemen, waarvan je er van ieder drie per keer kunt hebben. Zo heb je o.a. een JUMP THRUSTER die de RAVEN omhoog laat springen voor enkele sekonden en handig is als een andere tank je wil rammen of onder vuur neemt. Verder heb je INVISO CLOAK, een module die je onzichtbaar maakt voor enige tijd. Deze is fijn om zwaluwen te pakken te nemen omdat deze meestal wegvliegen als je dichtbij komt. MP THRUSTER is een optie die de tank voor enige tijd heel snel over het oppervlak laat glijden en mensen met een trage XT zullen hier dan ook vaak naar grijpen, want voor hen zal het spel te langzaam zijn. Gelukkig kun je het spel versnellen door in te stellen hoeveel achtergrond details je wilt, waardoor het geheel makkelijker loopt maar wel iets minder overzichtelijk wordt. Al de extra wapens e.d. zijn maar gering en raken gedurende het spel langzaam op. Daarvoor zijn er in enkele zonnestelsels FUEL BAY'S waar je kunt "bijtanken". Ook voertuigen die je overhoop hebt geschoten hebben vaak extra's bij zich.

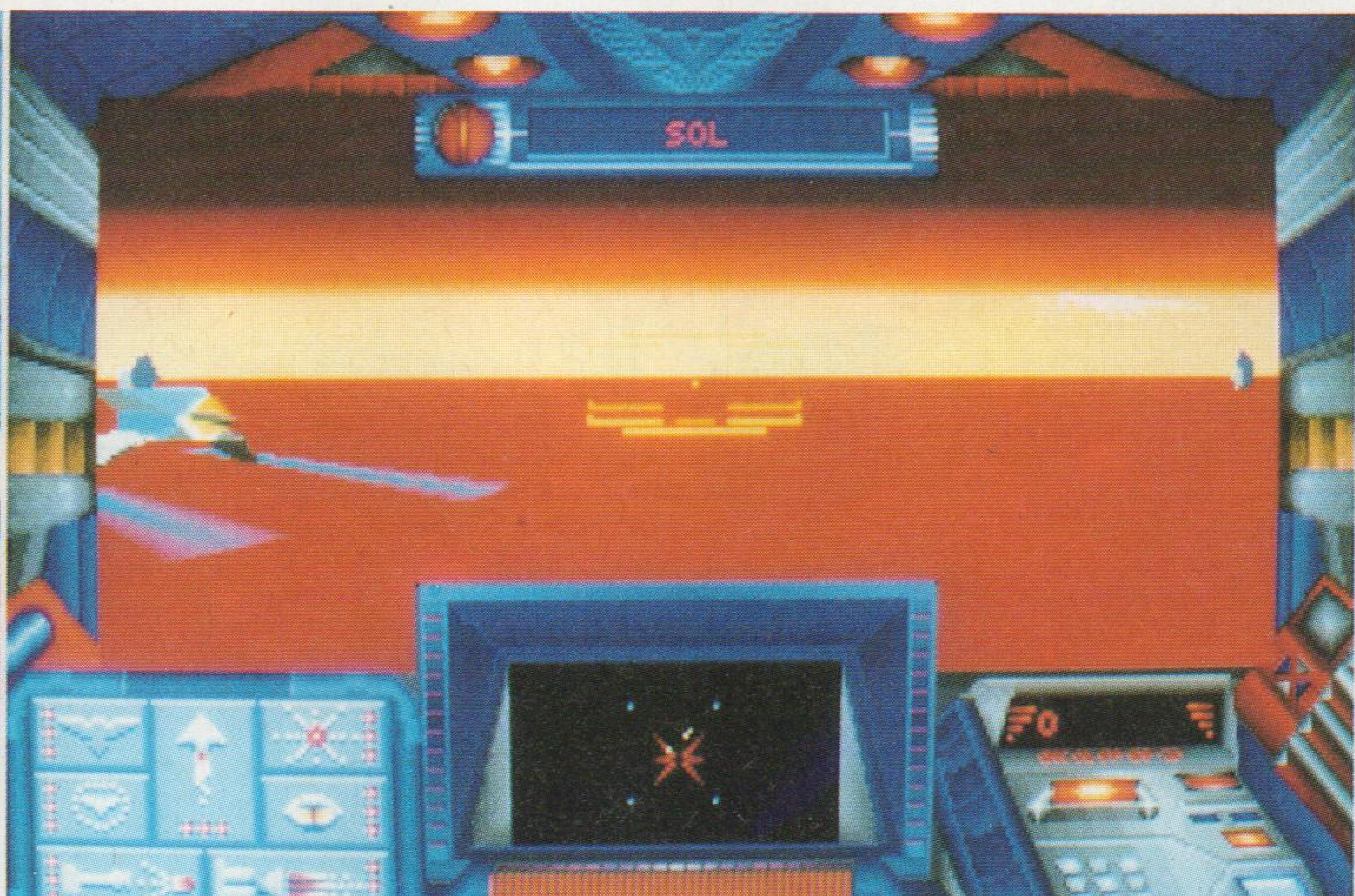
KONKLUSIE

Het is een geweldig spel waarvoor je strategisch moet kunnen denken en goed kunnen mikken. Het beeld is prachtig, op VGA iets beter dan op EGA vanwege de kleuren die op EGA erg grof zijn. Mensen met een CGA machine zijn natuurlijk verplicht om deze versie te kopen maar kunnen beter eerst een EGA of VGA monitor overwegen. Er is echter een minpuntje omdat ik vind dat je je ondanks de radar moeilijk kunt oriënteren, moeilijk raak schiet en niet altijd weet waar je moet kijken omdat er niet erg veel diepte is. Het geluid is goed, vooral met de SOUNDBLASTER vanwege de spraak, maar de muziek is vrijwel gelijk aan ADLIB. De muziek van het PC-piepertje is matig en kun je beter afzetten.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Arthur Geraerts







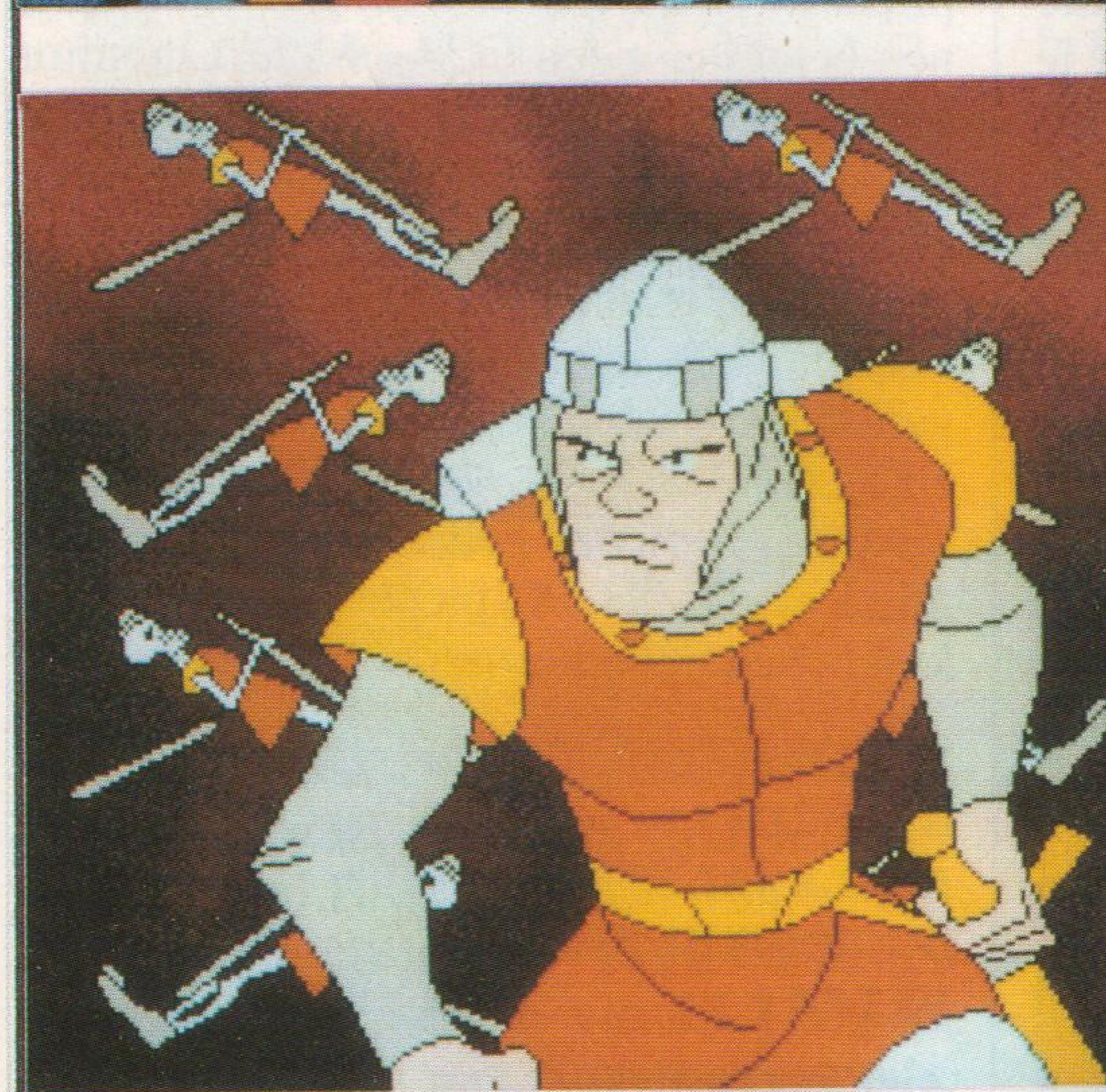




TIME WARP

DRAGON'S LAIR II

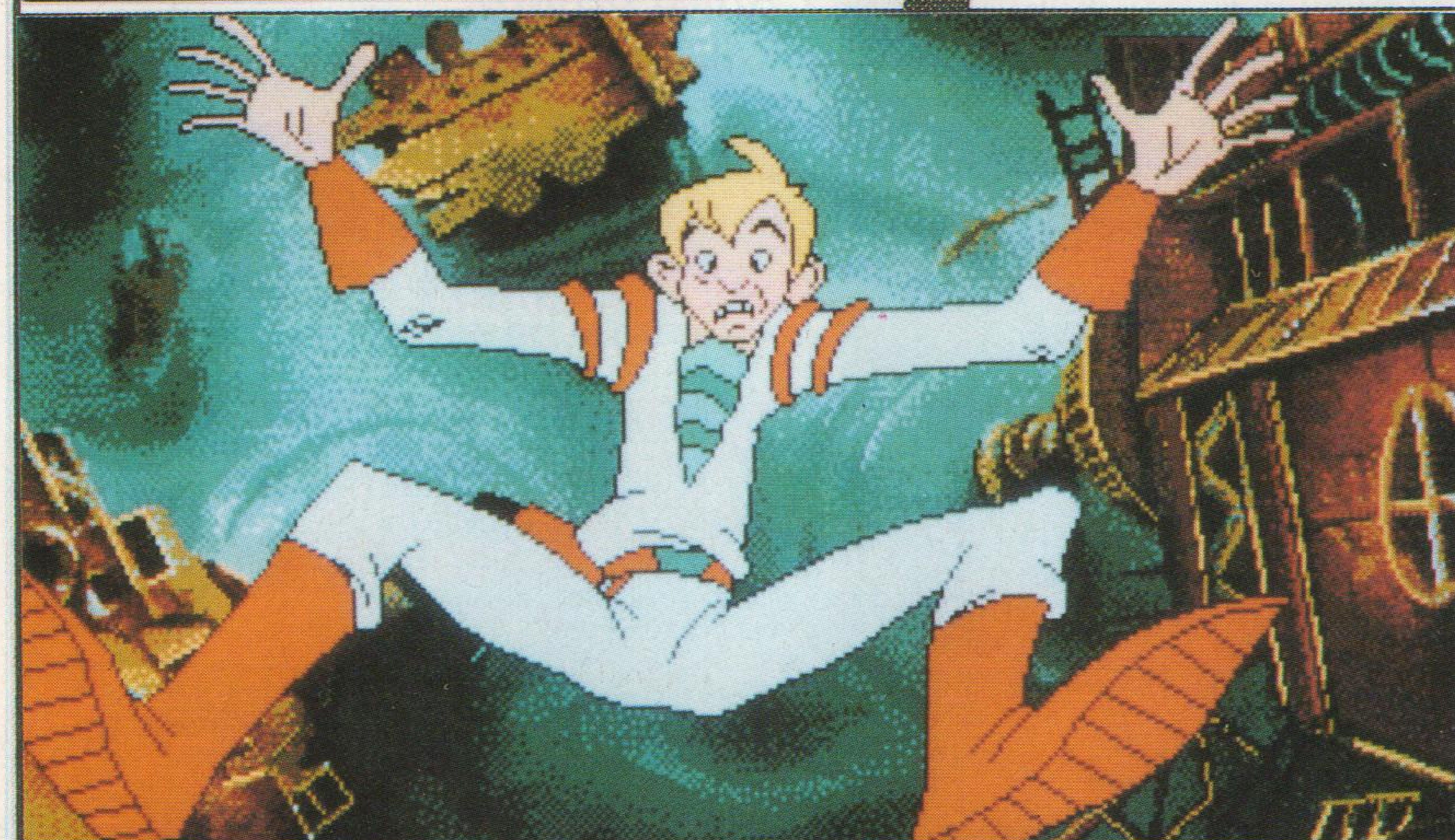
Readysoft.
AT aanbevolen.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.

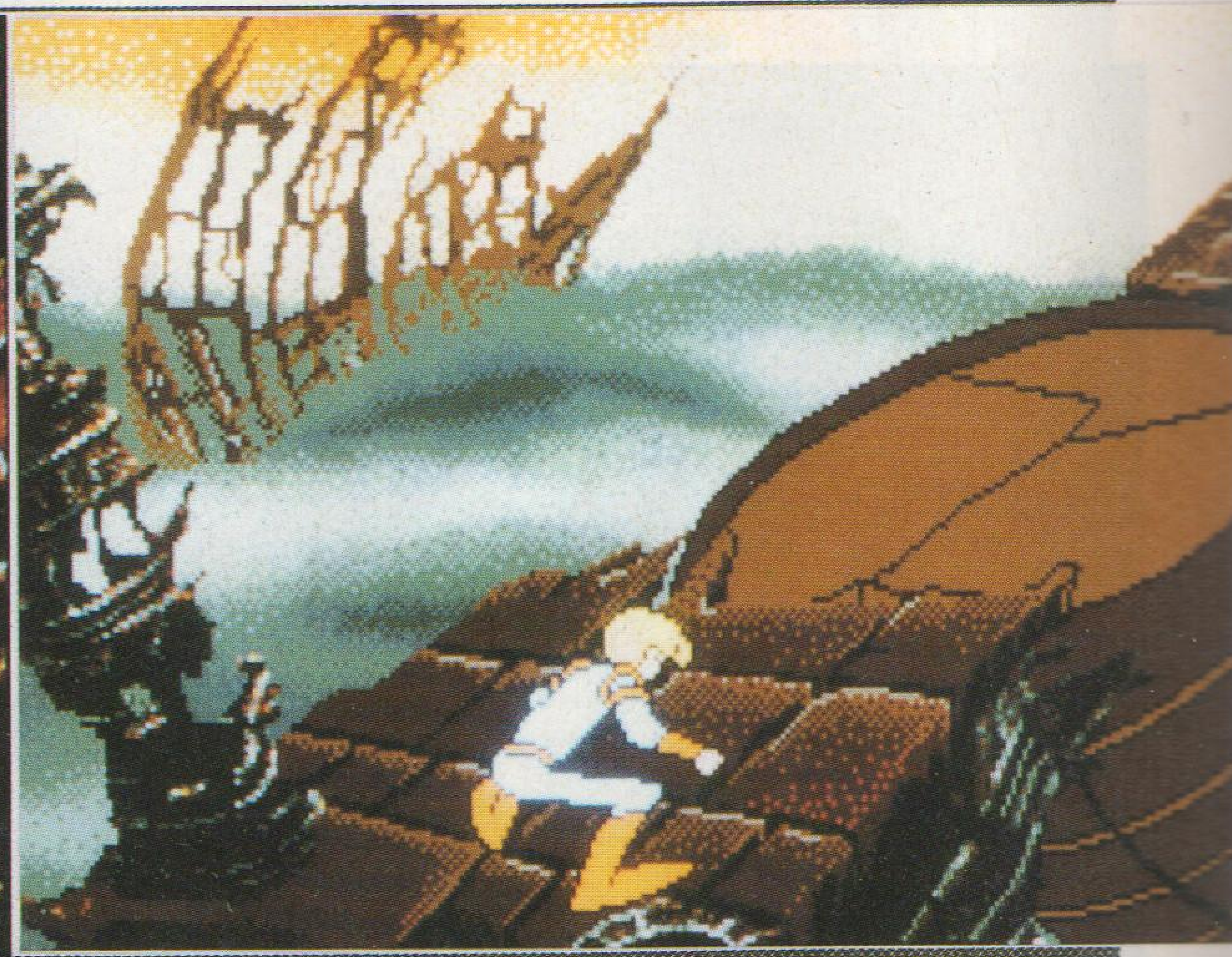


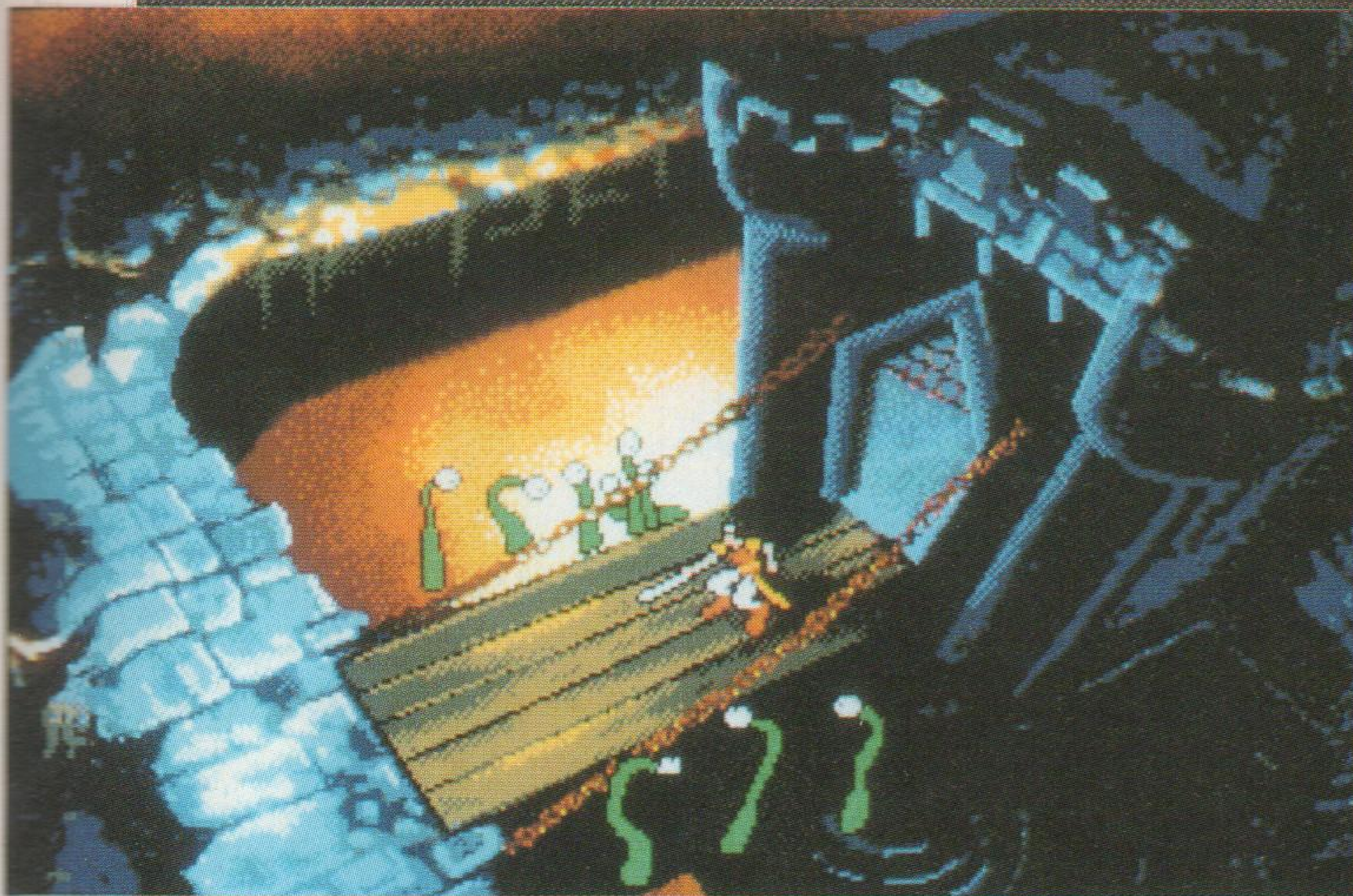
SPACE ACE

Readysoft.
AT aanbevolen.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.

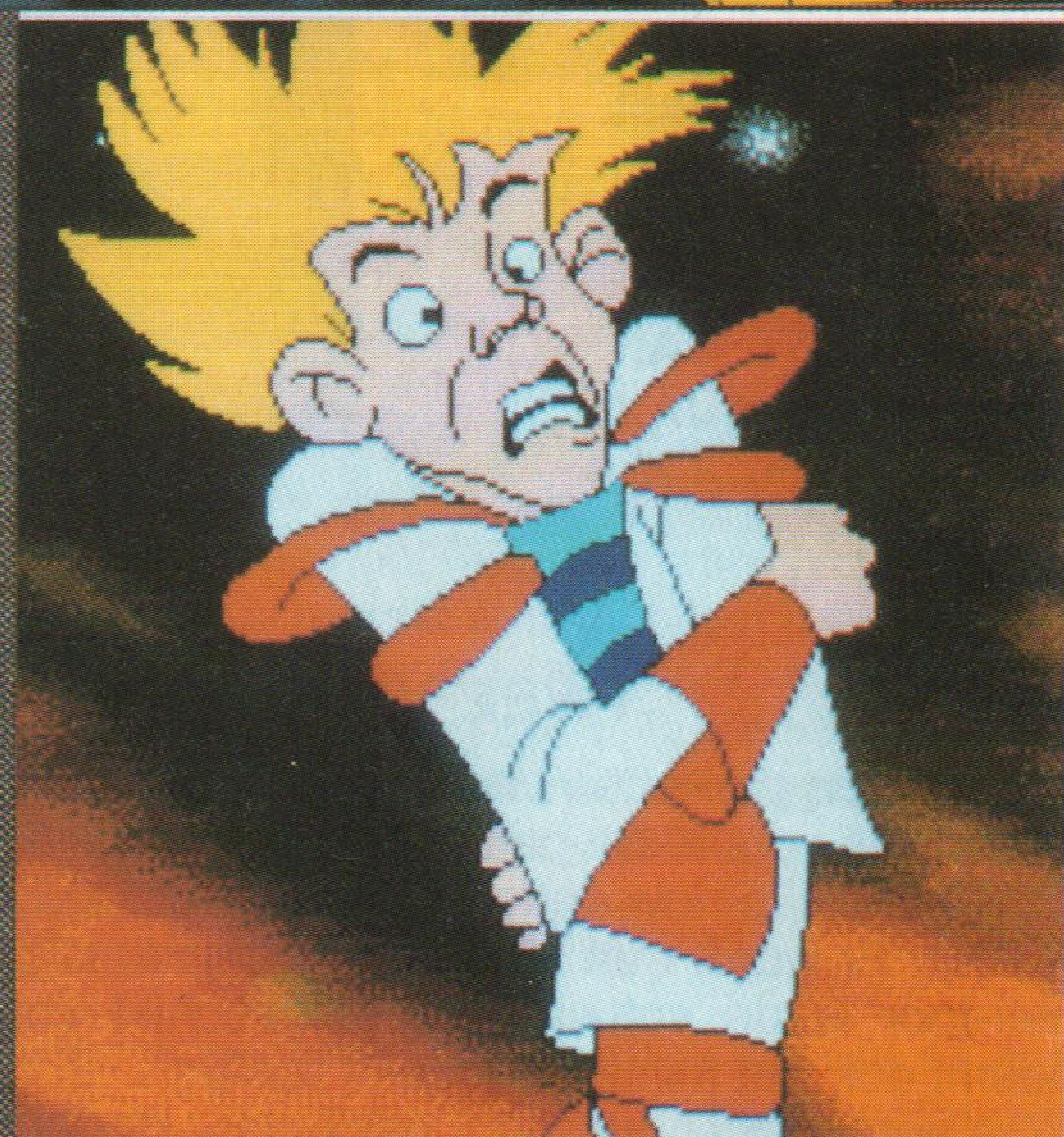
Komplete tekenfilms voor lenige vingers.





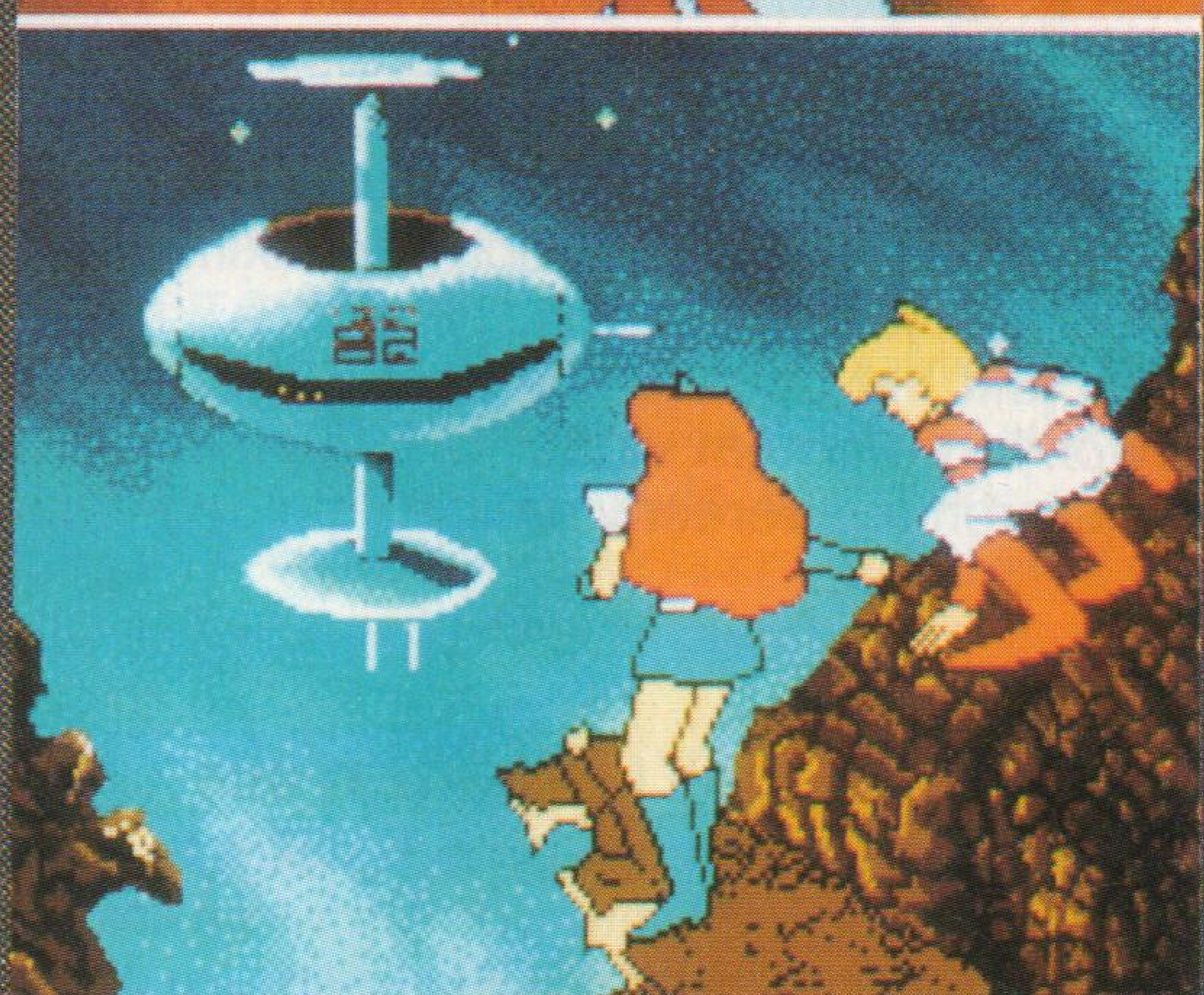



Readysoft heeft 2 nieuwe aktiespellen gemaakt die in feite niets anders zijn dan tekenfilms die je kunt bekijken door op het juiste moment de juiste toetsen in te drukken (of je joystick te bewegen).
De beelden zijn van opmerkelijk goede kwaliteit en de animatie is voortreffelijk. Er zijn vele beelden gebruikt zodat je echt het idee krijgt dat je een tekenfilm zit te bewonderen. Het bijbehorende geluid is gedigitaliseerd dus bij de film krijg je ook spraak, gillen, schreeuwen en prachtige geluidseffekten die uitstekend zijn mits je een geluidskaart hebt. Zover wij kunnen nagaan is er geen geluid via de interne speaker!



Het spel komt dus het best tot z'n recht op een AT (8 MHz. is voldoende) met een AdLib of Soundblaster. Op een tragere machine kan het spel wel gespeeld worden, doch gaat het effekt van de film verloren. Je ziet dan de overgang van de verschillende beelden en het wordt dan meer plaatjes kijken.

De besturing is zeer moeilijk en vereist veel geduld en een juiste timing. Er valt niets te SAVEn dus je moet eindeloos oefenen tot je bij elk veld de goede toetsen hebt gevonden. Ben je na vele dagen (of weken) zover dan kun je de gehele film over je scherm laten rollen. In het begin is het allemaal wat frustrerend en is het spel leuker voor de toeschouwers dan voor de speler zelf.

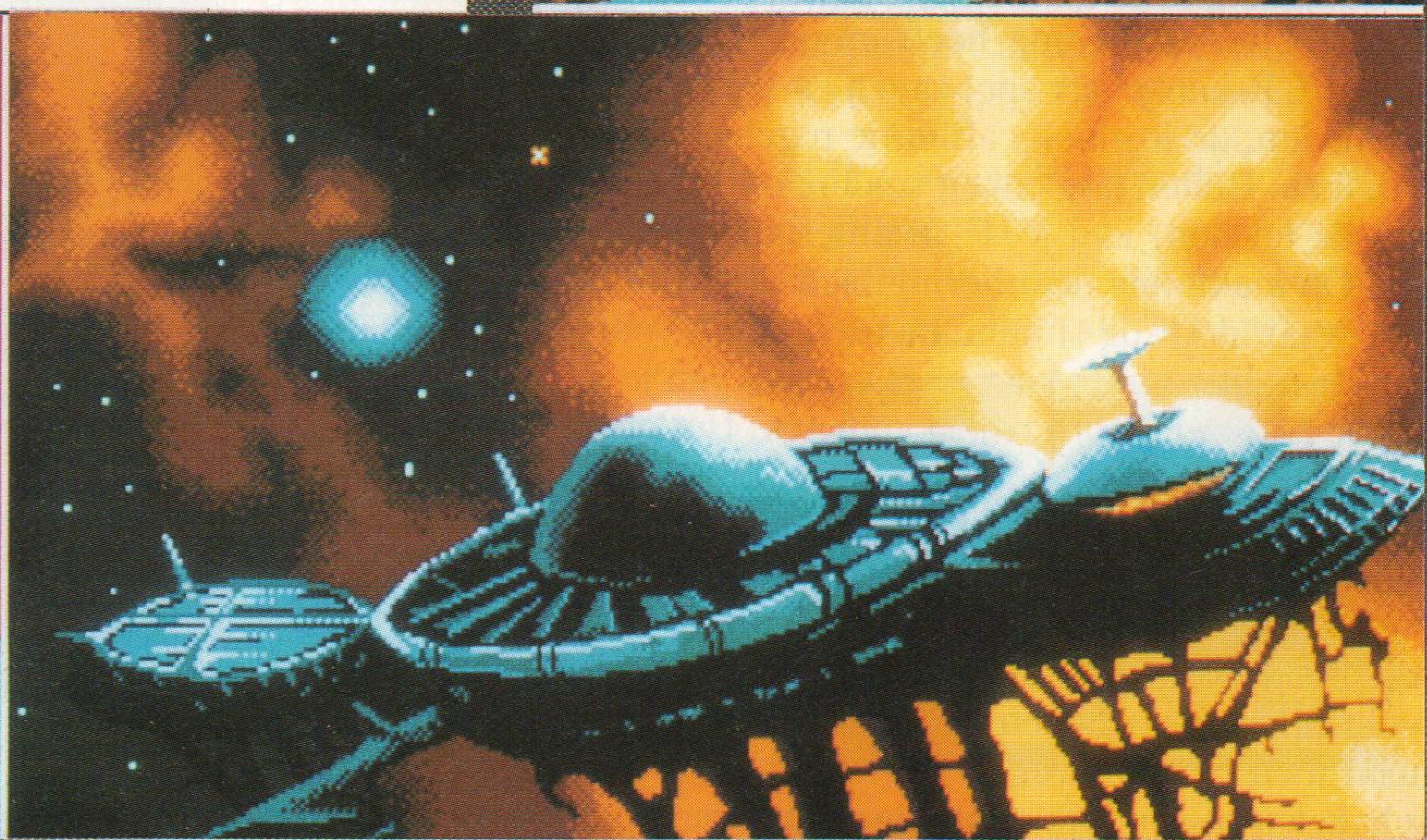


TIMEWARP speelt zich af tegen een enigzins sprookjesachtige achtergrond met kastelen en monsters, terwijl SPACE ACE een science-fictionachtig verhaal heeft met ruimteschepen e.d. Beide spellen hebben een groot nadeel: heb je eenmaal alles gezien dan is de lol ervan af en kun je de software alleen nog proberen te verkopen of te ruilen.

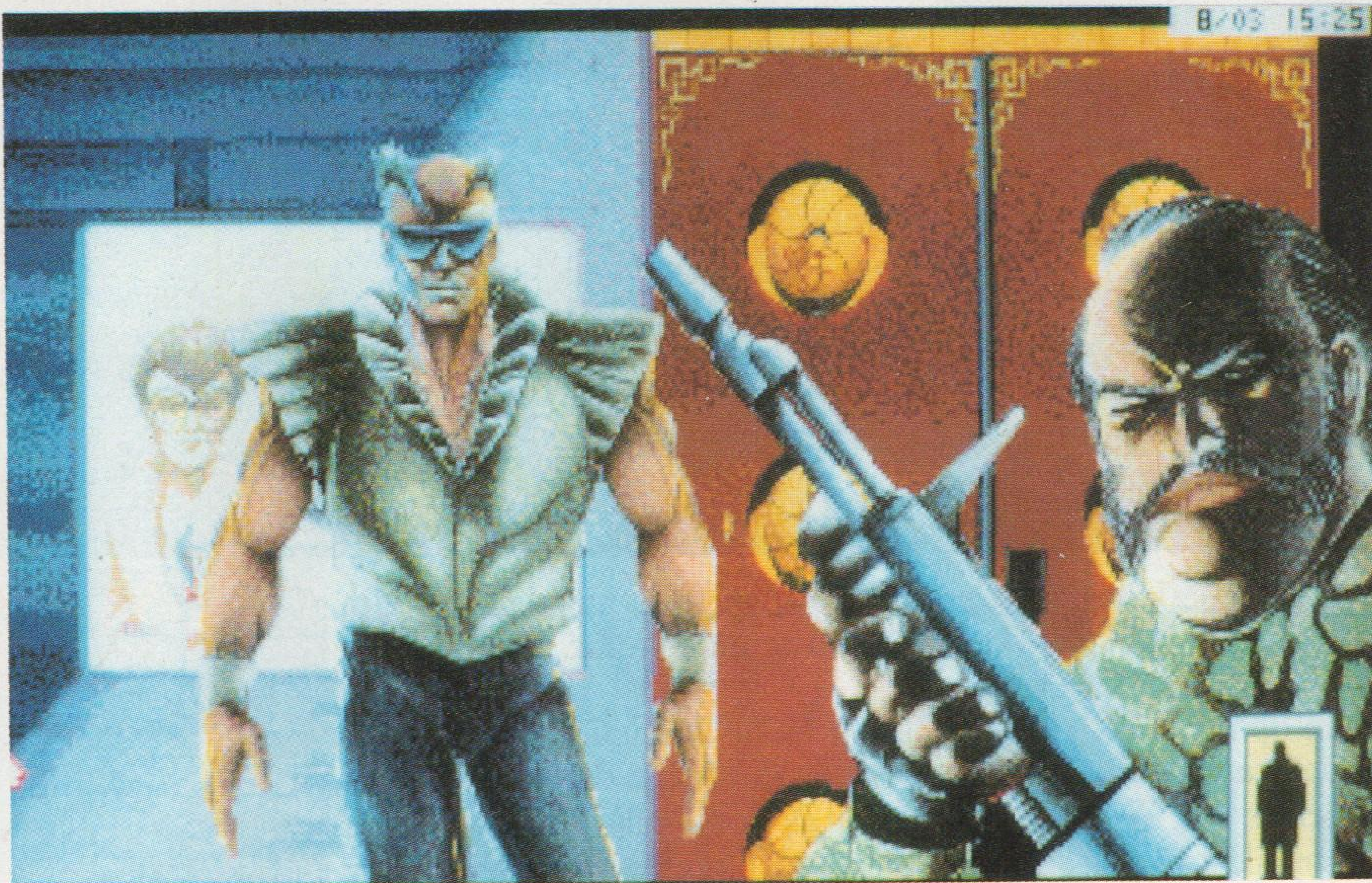
Wie echter eens iets geheel anders wil dan een gewoon aktiespel heeft met deze titels van Readysoft 2 unieke spellen van uitzonderlijke kwaliteit en je moet voor jezelf maar uitmaken of je geld voor iets dergelijks over hebt of dat je het liever besteedt aan een 'normaal' spel.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	10	10
GELUID:	10	10
SPELKWALITEIT:	9	9

Alfred Debels

RISE OF THE DRAGON



Sierra/Dynamix.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: zie tekst.
VGA: zie tekst.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen!
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: zie tekst.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
LAPC-1: JA.
TANDY TX/TL: JA.
Soundblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=

TWEE VERSIES.

Er zijn twee pakketten uitgebracht:
CGA/EGA versie: Dit pakket bevat beide diskette formaten (3.5" plus 5.25" low density) en is geschikt voor XT's vanaf 8 MHz. Er wordt met 16 kleuren gewerkt in EGA-mode en hierdoor is de software beter geschikt voor de XT en neemt ook wat minder ruimte in beslag.
VGA versie: Hiervan zijn 2 pakketten. Het ene bevat 5.25" HD diskettes en het andere 3.5" HD disks. Deze versies slurpen ruim 8Mb. van je harddisk op, maar zijn -mits je diskjockey kwaliteiten hebt en veel geduld- nog wel vanaf de diskettes te spelen. Voor de maximale grafische kwaliteiten heb je een 12 MHz. 80286 AT nodig, maar met 8 MHz. lukt het ook wel. Je kunt dan nog best de graphics bewonderen en om vlotter te spelen kun je tussentijds de achtergronden vereenvoudigen om de snelheid op te voeren.

VCR interface.

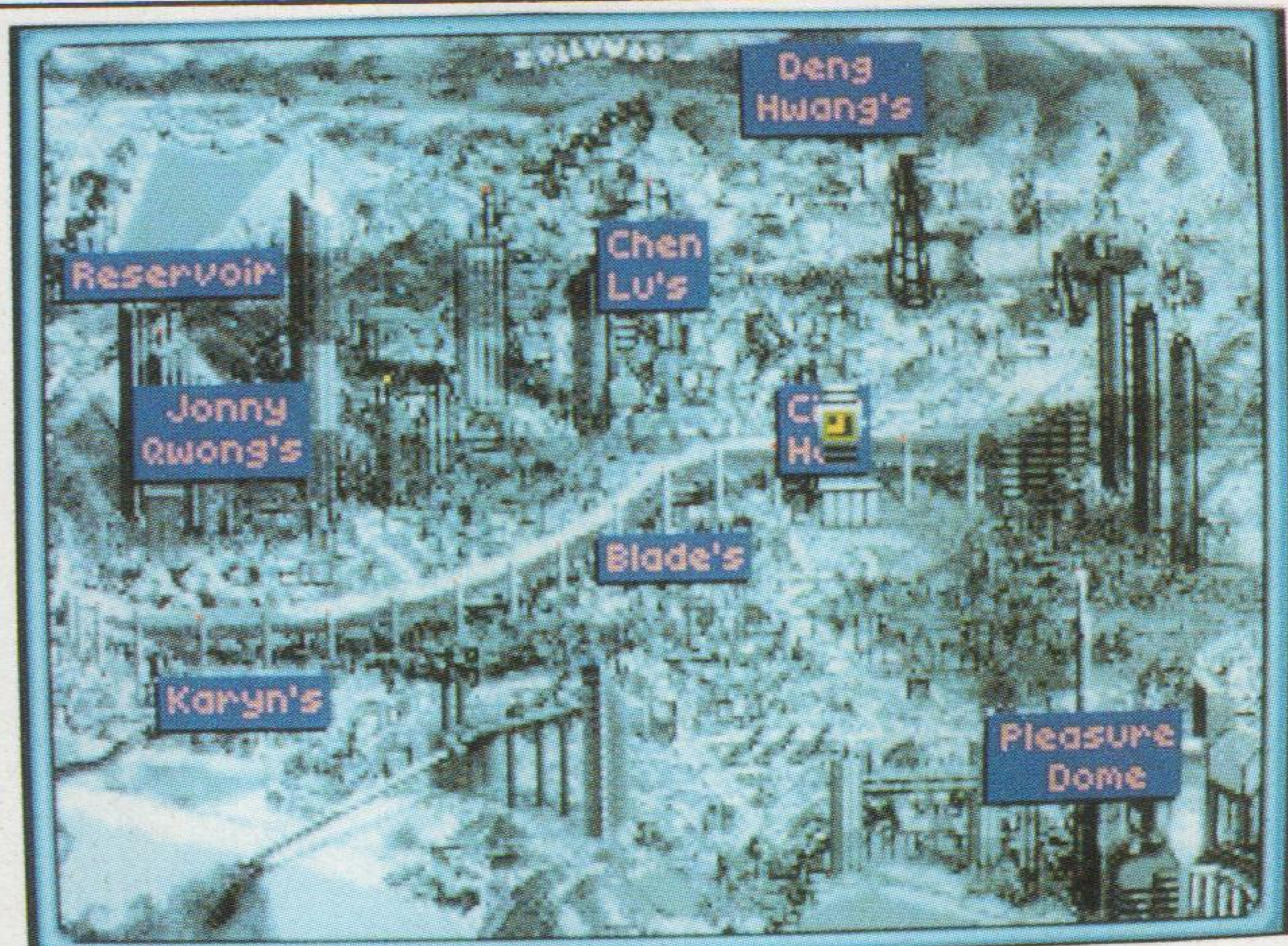
Indertijd met veel tamtam aangekondigd en nu nog slechts zelden gebruikt: de VCR interface. Dit is een apart menu dat via de ESC-toets op te roepen is en bij alle spellen die het gebruiken altijd dezelfde bediening heeft en er altijd hetzelfde uitziet. Via deze VCR kun je het spel saven en laden, het geluid in - en uitschakelen, de joystick calibratie regelen en de muiskliksnelheid wijzigen. Buiten nog enkele andere opties (zoals b.v. de snelheid van de teksten) kun je de detaillering van de achtergrond regelen. Op maximale detaillering biedt het spel volop animatie: papier waait door de straten, mensen lopen voorbij, een helikopter van de politie vliegt laag over het dak van je huis zodat de lamp aan je plafond begint te schommelen. Het openen en sluiten van deuren is ook geanimeerd en in je kamer heb je een lekkende kraan. Tijdens het spel kom je op diverse lokaties waar TV schermen te zien zijn en waar terminals staan. Op al deze schermen gedigitaliseerde en bewegende beelden. Zet je de VCR op minimaal, dan zul je dit alles moeten missen, maar gaat het spel wel veel sneller draaien. Wie een niet al te snelle machine heeft, maar toch de VGA versie wil bewonderen kan hiermee dus omschakelen tussen kijken op maximum en spelen op minimum. Je hoeft dus geen snelheidsmonster te hebben.

GRAPHICS EN GELUID.

Voor deze beschrijving gaan we uit van de VGA versie daar hier de grafische kwaliteiten van het programma het beste overkomen. Voor het spel is namelijk gebruik gemaakt van handgeschilderde afbeeldingen die voornamelijk uit pasteltinten bestaan en de duistere steegjes in het spel vele grijstinten bevatten zodat op EGA veel van het effekt verloren gaat. In CGA missen we nog meer, al zullen diegenen die alleen CGA hebben toch de unieke animaties zullen waarderen. Op TV schermen zien we (in z/w) gedigitaliseerde -en bewegende- beelden van TV programma's (o.a. Rad van Fortuin), presentatoren e.d. Op de monitoren van de terminals zien we de figuren die een bericht inspreken ook werkelijk bewegen.

Het spel speelt zich af tegen de achtergrond van de drugswereld in de grote stad met z'n zwervers, donkere nissen, veel duistere figuren, kroegen en discotheken. Daarbij hoort muziek. Bij de hoofdfiguur, die een drugsmisdaad moet oplossen, hoort de wat dreigende muziek zoals we die ook kennen van de TV 'krimies' en in de kroegen en de discotheken moet het wat swingender toegaan. Wie een Adlib of andere muziekkaart uit het rijtje heeft zal volop hiervan kunnen genieten. Niet zo hier en daar, maar door het gehele spel schitterende muziek (die niet verveelt) en uitstekende geluidseffekten.

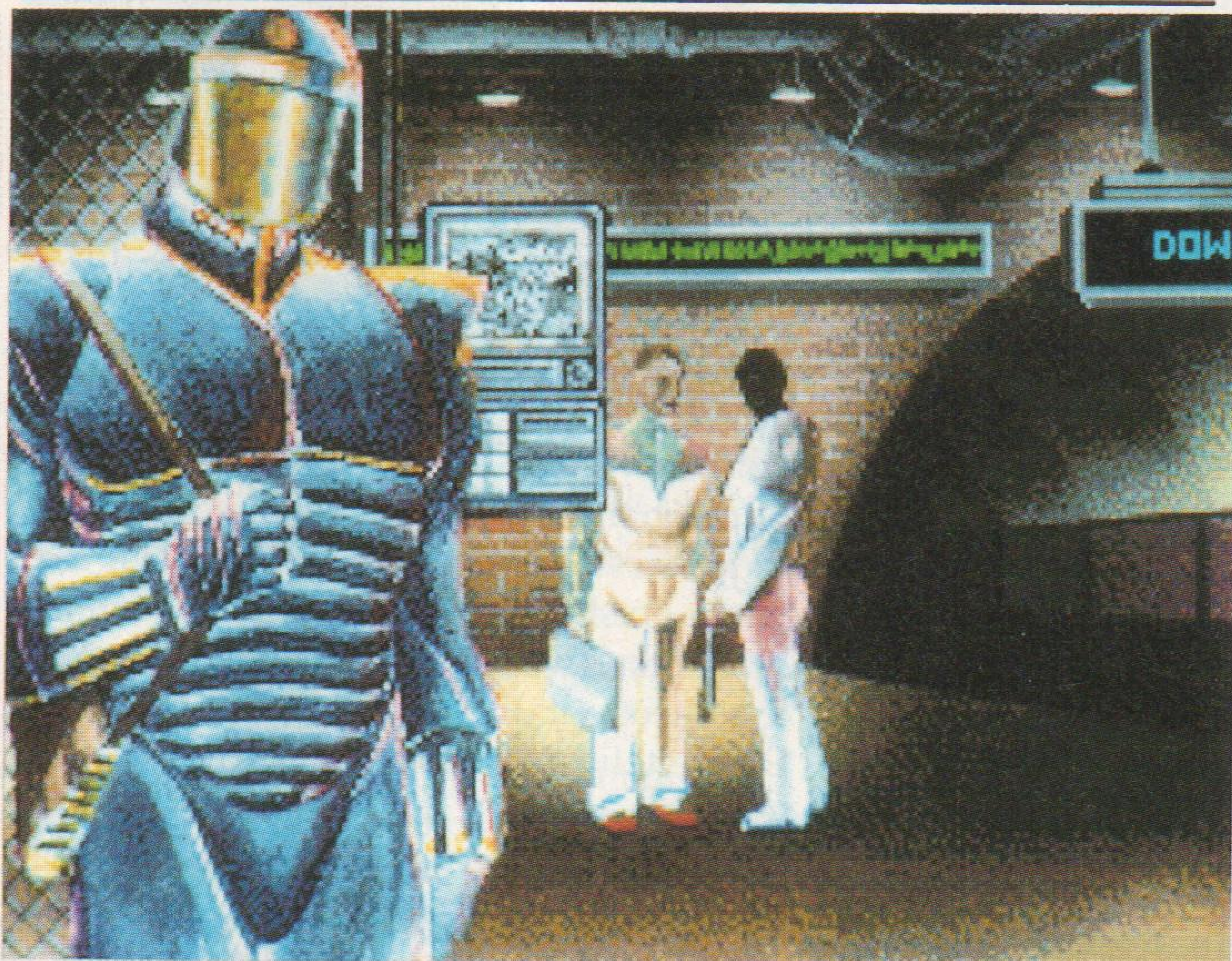
Voor het spel begint kun je een introduktie bekijken. Deze introduktie bevat buiten bovengenoemde kwaliteiten ook nog gedigitaliseerde spraak via de Soundblaster. Wie geen muziekkaart

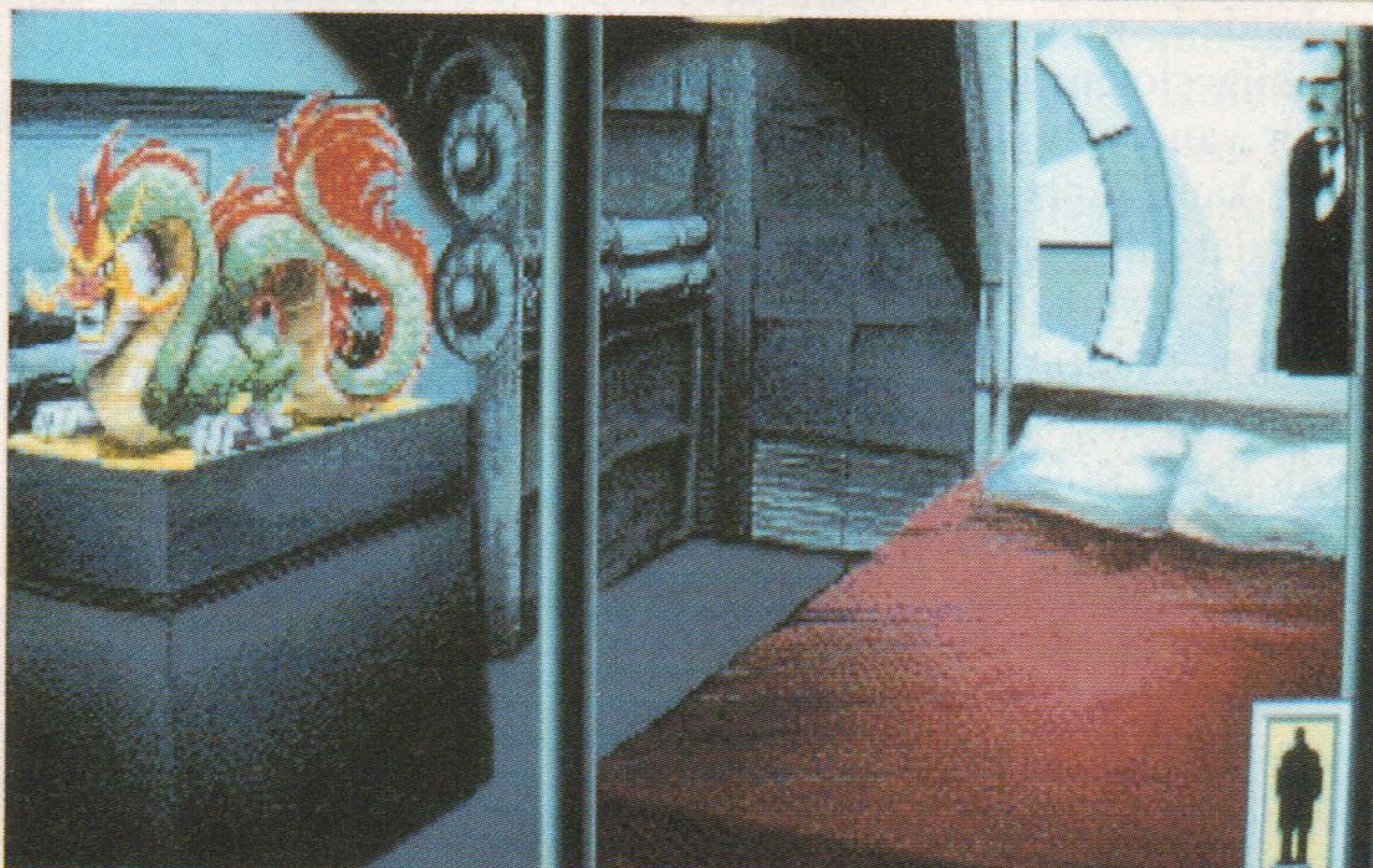


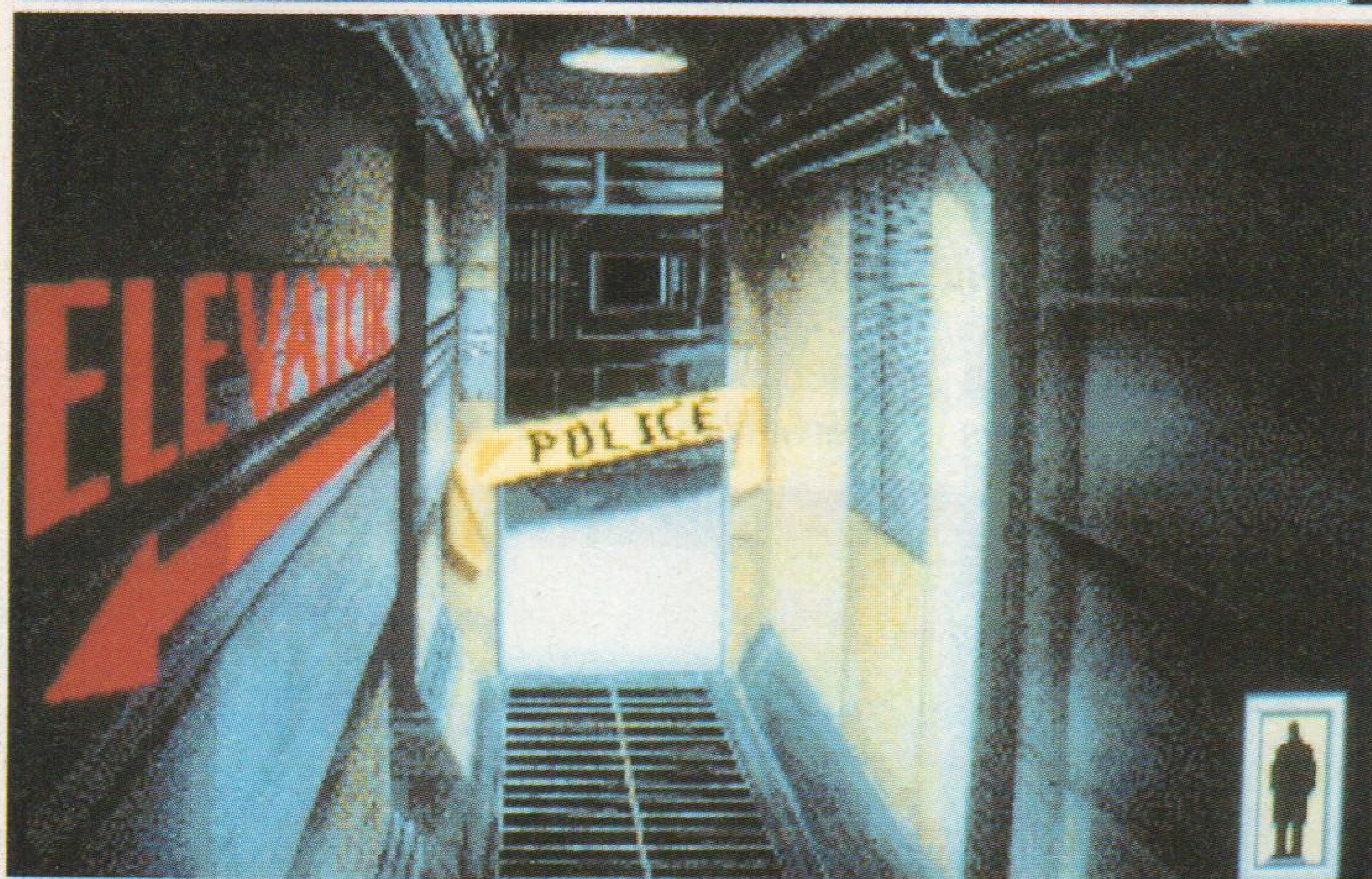
heeft mist veel. De muziek stelt via de PC speaker niet veel voor en de gedigitaliseerde geluiden ontbreken ook en dat is vreemd - en jammer- want dat kan best via de PC beeper en wordt ook vaak gedaan.

HET 'SPEL'

Bij het spel krijg je informatie op een gedigitaliseerde foto van de stad. Als je begint staan hierop bedroevend weinig lokaties, dus dat was even schrikken. Gelukkig is het spel wat uitgebreider, want naarmate je vordert verschijnen steeds weer nieuwe lokaties op de kaart. Onze held moet in eerste instantie een drugsmoord oplossen, maar krijgt al gauw te maken met een bende die de gehele stad wil gijzelen. Je hebt slechts enkele dagen de tijd om alles uit te vinden en je kunt meer tijd krijgen door de bende te dwarsbomen. Om het spel realistisch te maken moet je regelmatig slapen. Doe je dit niet op je kamer, dan val je op straat in slaap en word je de volgende morgen weer wakker, beroofd van al je waardevolle bezittingen. Verder kun je allerlei dingen fout doen en zaken op verschillende manieren aanpakken. Hierdoor is het spel niet meteen uit, maar kom je op een gegeven moment niet verder en zul je opnieuw moeten beginnen. Het hele spel is menugestuurd en de teksten voer je in volgens de multiple choice methode. Intikken van tekst hoeft dus niet. Alles verloopt via muis, joystick of keyboard. Je kunt via de VCR ook nog de moeilijkheidsgraad instellen. In de easy-mode kun je wel wat fouten maken; in de hard-mode zul je werkelijk alles perfekt moeten doen.









Door de verschillende teksten kun je kiezen uit 4 vragen of antwoorden die tot je beschikking staan en je krijgt daarop ook weer verschillende reakties. Ook hiermee kun je vastlopen, want waardevolle tips krijg je niet als je door je vragen personen beledigt of tegen je in het harnas jaagt.

Van de ruim 8 Mb. die het spel groot is gaat vrijwel alles op aan geluid en beeld. Voor het spel zelf blijft niet veel over. Omdat het spel daardoor niet al te moeilijk is zijn er een paar vervelende klusjes ingebouwd die je heel secuur moet opknappen. Zo moet je -ondergronds, in het riool tussen de ratten- een terminal systeem aftakken. Je tijd is beperkt want de ratten komen al snel op je af en bij de geringste fout blaas je jezelf op. Dit grapje heeft me toch wel een paar uurtjes gekost. Tegen het einde van het spel wordt het extra moeilijk en de finale vindt plaats in 'arcade stijl': een kompleet aktiespel met scrollende schermen in zijaanzicht, schietende tegenstanders, vlammenwerpende pijpen, ladders etc. etc...... maak je joystick maar nat!

THE DRAGON is een uniek spel voor bezitters van een AT met muziekkaart. Op deze configuratie kan het spel wedijveren met de nieuwste Sierra adventures zoals King's Quest 5. Grafisch is het spel echter (nog) nergens mee te vergelijken. De handgeschilderde afbeeldingen in pastelkleuren zijn uitzonderlijk van kwaliteit maar zullen niet door iedereen gewaardeerd worden. Op een EGA monitor is het allemaal wat minder indrukwekkend en zonder muziekkaart (liefst een Soundblaster) gaat veel van de sfeer van het spel verloren. Wie wat ervaring heeft met adventures zou ik willen adviseren om het spel in de 'hard-mode' te spelen. Wie echter de 'easy-mode' kiest kan later het spel voor een tweede keer spelen met de moeilijkste instelling.

Ikzelf was meteen na het binnenkrijgen van het spel zo gefascineerd dat ik 's-nachts om 4 uur van de monitor gepulkt moest worden. Meteen de volgende avond ging ik echter weer verder.....

Bij de software krijg je een prima handleiding en een leuk boekje met een stripverhaal en wat humoristische informatie. Deze humor kom je -gelukkig niet overdreven- ook in het spel tegen.

Onderstaande waardering geef ik voor de VGA versie. De EGA versie krijgt voor het beeld een puntje minder en zonder muziekkaart kun je bij 'geluid' zeker 2 puntjes eraf trekken. De spelkwaliteit krijgt de minste waardering. Ik vond het spel iets te makkelijk.

Alfred Debels

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9



Beschikbaar gesteld door Computercollectief

RED BARON

Dynamix/Sierra.
PC & compatibles (zie tekst).
RAM: 560Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: JA.
Diskettes: zie tekst!
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
LAPC-1: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

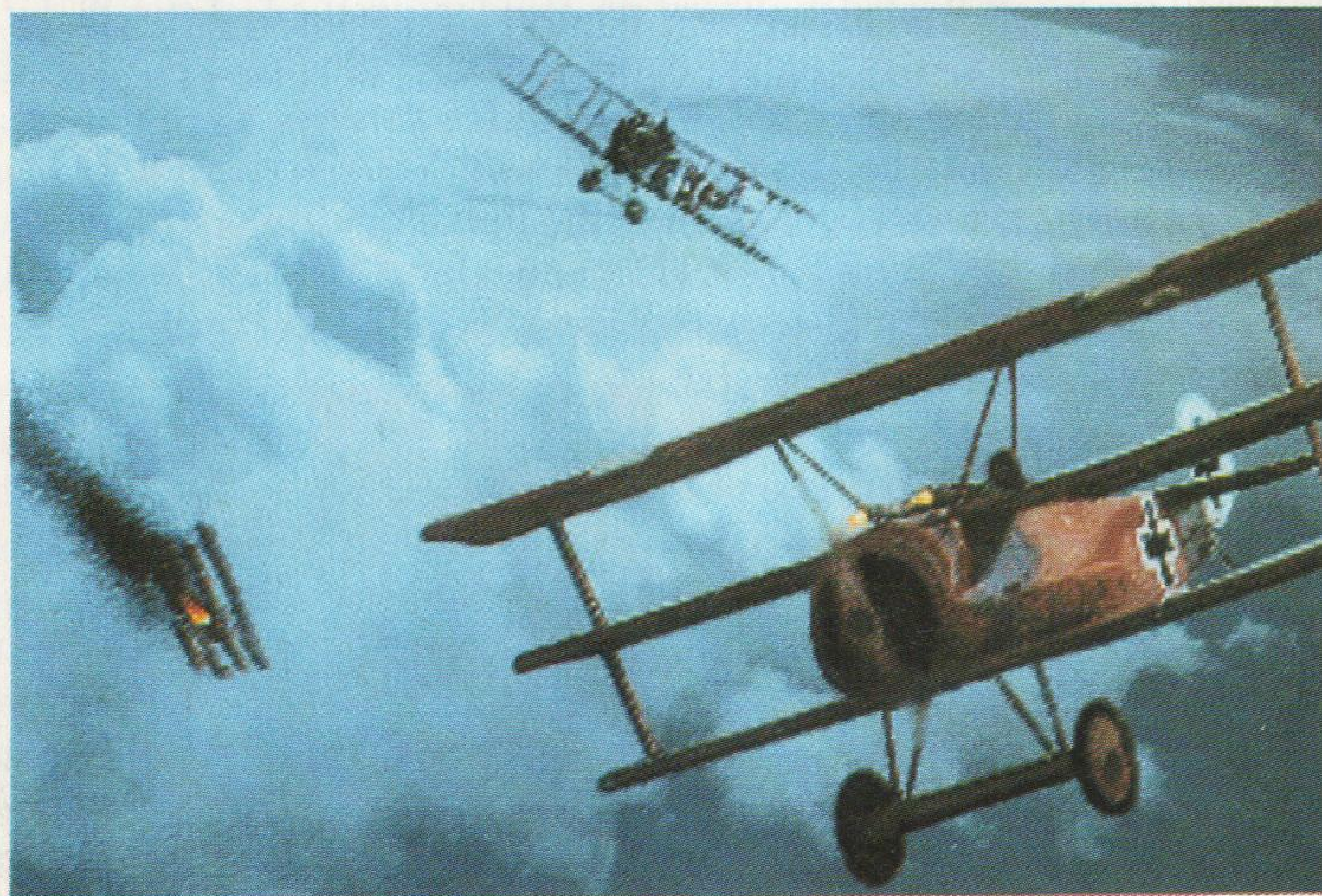


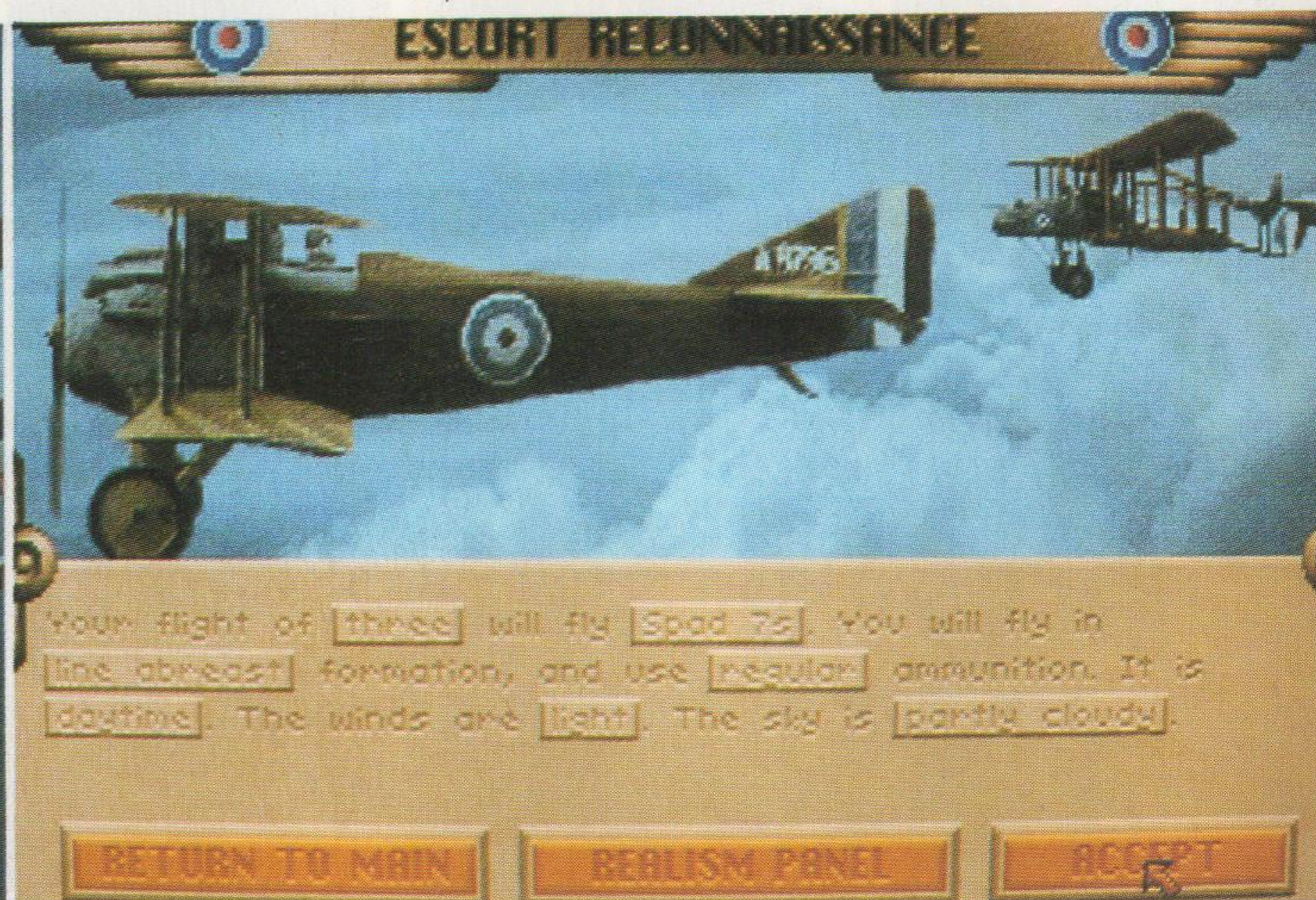
RED BARON is in twee versies leverbaar. De AT versie werkt alleen met VGA en 256 kleuren. Dit pakket bevat zowel 3.5″ als 5.25″ diskettes en beide formaten zijn van het HD type. Voor de recensie is van dit pakket gebruik gemaakt.
Het tweede pakket is geschikt voor alle machines met min. 10 MHz. In dit pakket 3.5″ diskettes (720Kb) en 5.25″ diskettes (HD 1,2Mb!). Deze tweede versie werkt met CGA, EGA en VGA doch alleen met 4 of 16 kleuren.

Dit spel draagt de bijnaam van Manfred Freiherr von Richthoven (de Rode Baron), de adelijke Duitse piloot die menig geallieerd piloot heeft verschalkt in de Eerste Wereldoorlog. Voorop de bijzonder mooie doos waarin dit spel wordt geleverd prijkt zijn gevreesde Fokker DrIII, in gevecht met Engelse dubbeldekkers. Zo mooi als de doos is, zo goed zijn ook de indrukken van dit spel gebleken, van het begin tot het einde. RED BARON is als spel en als simulatie echt af! De handleiding bij het spel is duidelijk, overzichtelijk en bevat mooie gekleurde platen van de toenmalige toestellen. Hiernaast is in de handleiding bijzonder veel aandacht besteed aan historische achtergronden, de achtergronden van de in de simulatie meespelende personen en materiaal en de taktische dimensie van het gevechtsvliegen.

Van het oorlogsterrein waarover wordt gevlogen zijn keurig gedetailleerde kaarten bijgeleverd, uitgevoerd op (vergeeld) namaak perkament. In tegenstelling tot veel andere spellen waarbij de kaarten als extra 'gimmick' worden bijgesloten, heb je bij dit spel veel plezier van de kaart. Over het terrein vliegend kan er op de kaart gekeken worden, omdat alle op de kaart vermelde details ook daadwerkelijk te zien zijn. Er kan trouwens ook op de sterren gevlogen worden. Tijdens een nachtelijke missie nam ik in de donkerblauwe hemelkoepel de Grote Beer waar. Op het kompas kijkend, besefte ik dat de programmeurs zelfs de lokatie van de sterrengroep goed hadden neergezet. Een plus voor detail in de simulatie dus. Een tweede plus geven we de heren vanwege de bijzonder verzorgde omlijsting van het programma. Alle menu's zijn zo uitzonderlijk scherp, mooi en rustig weergegeven, dat alleen het menu op het beeldscherm al voldoende is om de VGA standaard te verkopen. De menu's en de menustructuur zijn duidelijk en in de verhaalkaders waarop de missies worden weergegeven en waarop onze prestaties worden verteld na een missie, wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde foto sequences. Zo zie ik mezelf na een niet fatale crash drie maal in een ziekenhuisbed zitten, waarbij op ieder plaatje weer iets meer vitaliteit van de foto afstraalt. De feitelijke simulatie wordt daarmee voorzien van een heel aantrekkelijk verhaalkader, waardoor de speler zich vanaf het opstarten tot het stoppen, geen moment verveeld weet. Hieraan draagt een uitzonderlijk sfeervolle muzikale omlijsting bij de verhaalschermen briljant bij. Zowel via een AdLib of CMS kaart als via de interne speaker is het geluid uitzonderlijk. Om deel te nemen aan de grote oorlog, biedt het programma ons twee kanten: de Duitse of de Engelse. Alhoewel natuurlijk de meesten automatisch geneigd zijn om de 'good guys' te steunen, is het vaak slimmer om de tegenpartij te kiezen. De kratten waarin de Engelsen vlogen in het begin van de oorlog waren nu eenmaal veel minder van kwaliteit dan de Duitse toestellen.

Het programma laat een nieuw geregistreerde piloot (aan beide zijden) beginnen in een minder goed toestel, dat door meerdere piloten van hetzelfde eskadron wordt bevlogen. Pas vanaf de rang van kapitein kan de piloot een 'personal craft' kiezen en dan ook alleen nog maar uit het arsenaal dat aanwezig is op het vliegveld (aerodrome) waar we zijn gestationeerd.



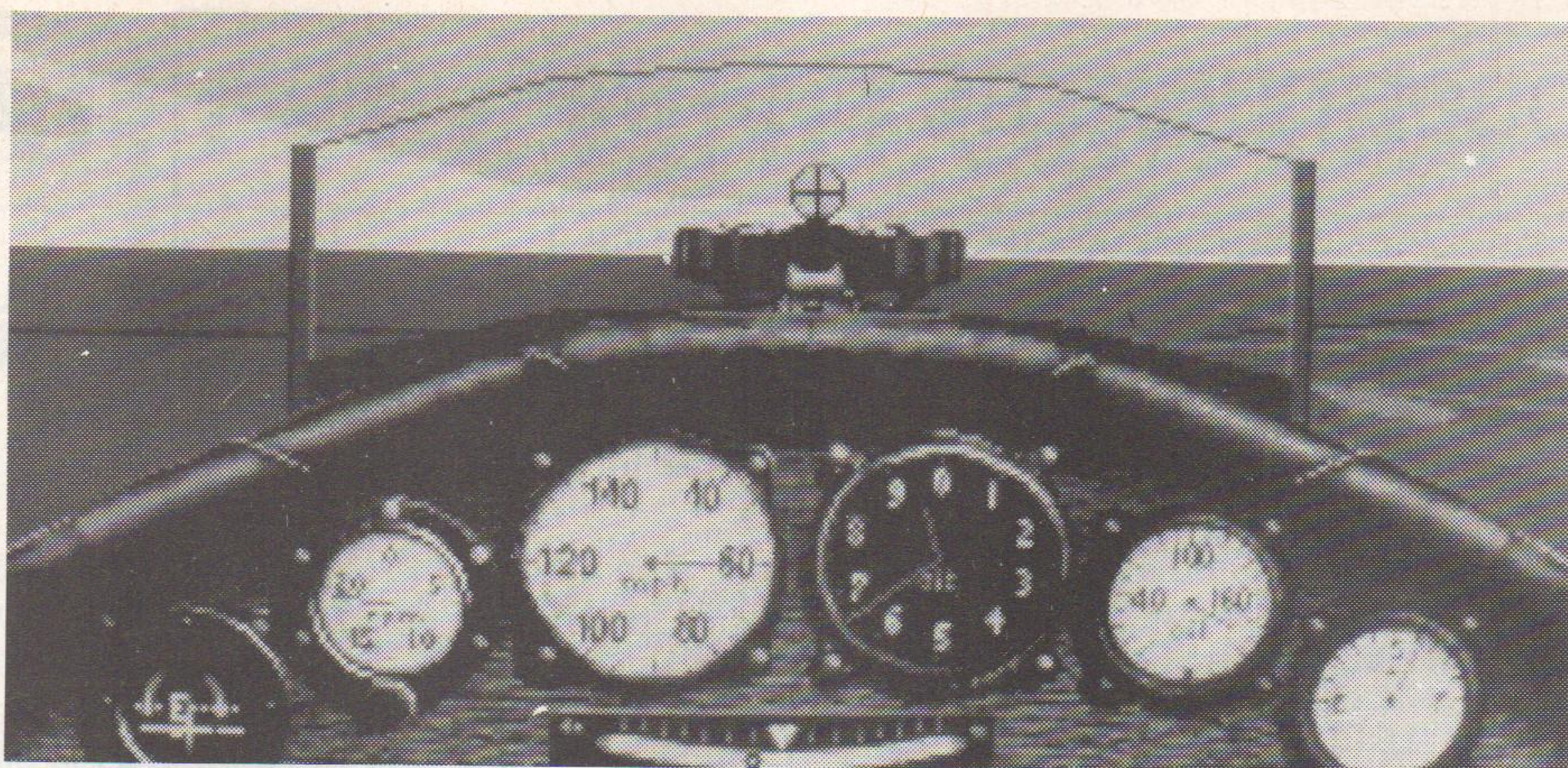


We kunnen overplaatsing vragen om de kansen te verbeteren, andere soorten missies opnemen of een 'ace' van de tegenpartij uitnodigen voor een kleine knokkerij in de lucht. Er is in het programma een redelijke verzameling van 'aces' opgenomen waaruit we kunnen kiezen als tegenstander. Ze worden ons getoond vanaf originele zwart/wit foto's. Let wel, meestal zijn de gemeenste niet de beste piloten.

De keuze van het toestel is aan de Engelse zijde groter dan aan de Duitse zijde, respectievelijk 11 en 7 typen. Hieronder zijn bijna alle bekende toestellen te vinden uit de WO I. Er zijn aldus legio mogelijkheden om het spel te spelen, met een speelduur van een klein kwartier indien gewenst, tot een klein uur als we een carrière vervolgen. Alles kan ten allen tijde worden bewaard en geen missie is verplicht. Tenslotte zijn we maar vrijetijdspiloten.

En dan tot de 'core-business', het vliegen. Eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik (ook de schuld van de producenten zelf, moeten ze maar niet allemaal tegelijk op de markt komen) niet geheel objectief naar de karakteristieken heb kunnen kijken, omdat BLUE MAX (360 Pacific) en KNIGHTS OF THE SKY (Microprose) nog in mijn vingers zaten. Wat ik wel kan zeggen is dat enerzijds deze simulatie het vliegen op zich een stuk moeilijker maakt (alsmede de vaardigheid van de tegenstanders) en anderzijds de lol in het vliegen daardoor wordt verhoogd. Ik krijg het idee dat de kratten en de motoren niets kunnen in de simulatie, wat in het echt ook niet kan. De beeldroutines zijn verschrikkelijk soepel, waardoor een mooi vloeiend beeld en vloeiende bewegingen worden verkregen. De weergave van de aarde, lucht en die vervelende tegenstanders is van bijzonder hoog niveau. Alleen de kleurstelling van de toestellen is enigzins onachtzaam bepaald. De Duitse toestellen worden van boven af gezien weergegeven in dezelfde tinten grijs als de wolken. Van camouflage kan hier geen sprake zijn, omdat er geen land zo gek is geweest om de toestellen van boven in "duck-egg" groen te spuiten. Alleen van onderen.

De weergave van de frontlinies is heel interessant. Midden in het o zo groene land ligt een brede strook van omgeploegde aarde, waarin mensjes blijkbaar lange zwarte sleuven hebben gegraven. Dit zijn de 'trenches' oftewel de loopgraven. In de trenches zijn zo hier en daar mannetjes en kanonnetjes te onderscheiden. Ik denk zelfs één van de eerste tanks gezien te hebben, vastgelopen in een loopgraaf. Toch leuk om daar alsnog bij te kunnen zijn. Op dit opvallende gebrekje van de kleurstelling na heb ik niets kunnen vinden dat het realiteitsgevoel stoorde of het spelgenot verminderde. Integendeel, ik heb me bijzonder goed vermaakt met RED BARON in de lucht. Om de moeilijkheidsgraad van het vliegen te beïnvloeden staan de speler een kleine 14 variabelen ter beschikking. Zo kan er worden gespeeld met: mogelijke wapen storing, beperkte brandstof voorraad, 'blackouts', realistisch weer, een bevroren carburateur, invloed van de zon op het zicht etc. Vooral de optie blackouts is erg realistisch. In tegenstelling tot de moderne jagers kan een tweedekker niet meer dan 1,5 G (versnelling) trekken. De toestellen zijn echter zo wendbaar dat door de meewerkende centripetaal krachten alsnog het bloed in de kop van de piloot terecht komt. Dan ontstaat een tijdelijke blackout. Dit wordt in de simulatie getoond als een geleidelijk wegvallend of verminderd gezichtsvermogen. Bij een verwonding (hetgeen het programma meldt, evenals het moment waarop wij beschoten worden door de tegenstander), verliezen we bloed en wordt het beeld rood als de piloot op weg is om het bewustzijn te verliezen. Een smaakvolle crash en een kerkorgel (erg mooi) is dan meestal het gevolg. Als we de optie invloed van de zon kiezen, betekent dat dat we niet tegen de zon in kunnen kijken. Vanuit de zon aanvallen heeft daarom ook bijzondere voordelen. Meerdere simulatie producenten hebben geprobeerd om dit weer te geven. Meestal blijft dit echter bij een grote gele bol, die net wat feller is dan de rest. Hier kun je echt een moment lang niets zien omdat het beeld voor een groot deel wit wordt. Weer een plusje voor het gevoel voor detail.



Zoals in de meeste programma's van dit formaat is ook hier een mission-recorder opgenomen in het programma. Het programma vraagt voor iedere vlucht of de vlucht opgenomen moet worden. Doen we dit dan kunnen we de recording zelf een naam geven en opslaan in de door het programma aangemaakte subdirectory 'Tapes'. Reeds opgenomen 'tapes' zijn er om de speler met bepaalde manoeuvres bekend te maken. Zo is er in de selektie een binnenwaartse Immelman opgenomen, een looping waarbij in de klim het toestel op z'n kop wordt gegooid. Wie 'The Great Waldo Pepper' heeft gezien, weet dat de buitenwaartse Immelman (een originele beweging dus) alleen door een enkeldekker uitgevoerd kon worden. Het programma meldt dit dan ook keurig als we een voor de oefening niet passend toestel kiezen. Bij het bekijken van de toestellen wordt per krat een korte beschrijving van de goede en slechte eigenschappen gegeven. Er is dus echt met de gegevens gestoeid.

Een ander aardig element van de simulatie is het vliegen met een wingman of in eskader verband. Via speciale toetsen kunnen seintjes en commando's onderling overgebracht worden. Het vliegen met (een) maatje(s) geeft een extra dimensie aan het spel. Enerzijds is het fijn als hij die tweede mof even van je rug kan houden. Anderzijds is het bijzonder triest (zo denkt de commandant er ook over, helaas) als door jouw fouten een maat wordt neergeschoten. De realiteit van het gebodene en het fijne gevoel voor finesse en detail van Dynamix zijn de sterke wapens van dit programma. Een nadeel is (voor de meesten) dat deze versie alleen op een AT draait met VGA. De scherm afwisseling is frequent, maar niet iedere keer hoeft hiervoor de harde schijf aangesproken te worden. Het is trouwens niet aan te bevelen om dit van de floppen af te spelen, omdat er dan te veel gewisseld moet worden en het spel dan te traag wordt. Er wordt in het spel nooit wachttijd getoond middels een leeg of zwart scherm. Een beeld volgt altijd het vorige beeld op. Met joystick kan het hele spel doorgespeeld worden. Met muis wordt dat minder. Besturing via het toetsenbord is goed, alleen iets te traag om de snel zwenkende toestellen snel te laten reageren. Harder op de toets drukken helpt niet. Voor dit programma krijgen de mensen van Dynamix/Sierra hoge cijfers. Misschien dat ze wat vroeg zijn met de High Density schijven, maar het is zeker de moeite waard. Als u me nu wilt excuseren, ik moet de motor van mijn Spad nog checken voor een ontmoeting met Oswald Boelcke. Hij krijgt een gratis lesje 'fighter tactics'. So long.

Douwe.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING, ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 2:

PC: CHAMONIX CHALLENGE, BARD'S TALE 1 (MET TIPS), CONQUEST OF CAMELOT, TOP 10 SOLID GOLD, POWER BOAT USA, BARGAMES, SKI OR DIE, DRAKKHEN, ULTIMA 6, DRAGON WARS, DEJA VU 2, BALANCE OF THE PLANETS, CHAMPIONS OF KRYNN, BATTLE CHESS, SCRIPT, RASTERSCAN, KRUISWOORDPUZZELGENERATOR, BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, STARFLIGHT 2, POWERDROME, SKATE OR DIE, DOS EXTRA FORTE.
HARDWARE: UNITRON MOUSE, ADLIB SYNTHESIZER KAART, JOYSTICK ADAPTOR.

MSX: HELP!, FAMICLE PARODIC, MSX POKES, KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2, MSX-TIPS, TIPS KNIGHT TYME, KAART GOLVELLIUS, FIRE HAWK, ANCIENT YS 3, NYANCLE, RANDAR 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 3:

PC: DAVID WOLF - SECRET AGENT, RAILROAD TYCOON, E-MOTION, PGA TOUR GOLF, LOOM, TRACON, MANCHESTER UNITED, CIRCUIT'S EDGE, CENTURION, ALL TIME FAVOURITES, THEIR FINEST HOUR, VOYAGER, BAD BLOOD, EARTHRISE, THE COLONEL'S BEQUEST, CODENAME ICEMAN, SIM CITY, RISK, ESCAPE FROM HELL, HEAVY METAL, LHX ATTACK CHOPPER.
DIVERSEN: EDUCATIEVE SOFTWARE, TIPS + KAART HERO'S QUEST, HET GROTE LARRY BOEK.
HARDWARE: ADLIB MUSIC SYSTEM.

MSX: MANCHESTER UNITED, HELP!, PLOTTERDISK 1, XZR 2, QUARTH, BASEBALL 2, PUSH 'EM UP, SPACE MANBOW, A.M.C., AKANBE DRAGON, ARCUS, PACMANIA, PLAYBALL 2, DOT DESIGNER TEKENPAKKET + HANDLEIDING, MSX TIPS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 4:

PC: FACES, NUCLEAR WAR, WORLD ATLAS, ROTOX, SOUND BLASTER MUZIEKKAART, SECRET OF THE SILVER BLADES, MIGHT & MAGIC II, POLICE QUEST: DE OPLOSSING!, HINTS EN TIPS, PC SOFTWARE TOP 10, WAR OF THE LANCE, DRAGON STRIKE, FLIGHT OF THE INTRUDER, TRACON II, PRINCE OF PERSIA, FUTURE WARS + PC LOW BUDGET SOFTWARE: VEEL GOEDE EN RECENTE SOFTWARE VOOR ENKELE TIENTJES ZOALS WILLOW, MICROPROSE SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARDBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES EN NOG VEEL MEER!!!!!!

MSX: KLAX, HELP!, GIRLY BLOCK, T.N.T., ZANAC-EX, SD-SNATCHER + TIPS, RUNE MASTER, MSX-TIPS, TOP 10 JAPANSE MSX SOFTWARE, FAMILY BILLIARDS, FEEDBACK.

SOFTWARE GIDS NUMMER 5:

PC: DAYS OF THUNDER, FOUNTAIN OF DREAMS, SORCERIAN, PIRATES, INFESTATION, SILENT SERVICE II, STORMOVIC, GUNSHIP, BATTLE CHESS II, CRIME WAVE, MID WINTER, STEEL THUNDER, LEGEND OF FAERGHAIL, BUDOKAN, TEST DRIVE III, WINDWALKER, FIRE & FORGET, QUEST FOR GLORY.
***Verder:** 3 duikbootsimulators vergeleken en oplossingen van Larry 1 en 3.*

MSX: STAMPS CONVERTER, A.M.C., RUNE MASTER II, SATAN, DRAGONSLAYER VI + tips, FEEDBACK, PENNANT RACE II.
***Verder:** Meer over diskmagazines, cursus Japans, tips en tricks.*

SOFTWARE GIDS NUMMER 6:

PC/ATARI-ST/AMIGA: SNOWSTRIKE, NIGHTBREED, ISHIDO, AMAZING SPIDERMAN, M.U.D.S., CURSE OF RA, DICK TRACY, STAR CONTROL, TEAM YANKEE, OPERATION STEALTH, OPERATION HARRIER, ALTERED DESTINY, ELVIRA MISTRESS OF THE DARK, SECRET OF MONKEY ISLAND, KING'S QUEST 5, ATF-2.
PC: JONES IN THE FAST LANE, ATOMIX, MINDROLL, WHERE IN TIME IS CARMEN ST. DIEGO?, HARPOON, HARD NOVA, ZELIARD, MIXED UP MOTHER GOOSE, AIRBORNE RANGERS, WING COMMANDER, OIL'S WELL, RESOLUTION 101. ***M1-Tankplatoon & Team Yankee:** 2 tanksimulators vergeleken.*

MSX: FAMICLE PARODIC 2, SPOOKY, GUNSHIP, MULTICARTRIDGE, FAC SOUNDTRACKER, BURAI, XENON.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.
LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

- WORLD WAR I - FLYING CRATES -

(Those silly men in their primitive flying machines.)

Het kon natuurlijk niet uitblijven. De kans om hierover een vergelijk te schrijven is ook te mooi om waar te zijn. Programma's geboren in hetzelfde jaar, met hetzelfde onderwerp, tegen nagenoeg dezelfde prijs aangeboden en allen grafisch de hemel op aarde (of in de lucht) belovend.

Drie simulaties die handelen over het wel en wee van piloten in de eerste oorlog waarbij de luchtmacht een rol heeft gespeeld, gifgaswapens zijn ingezet, de mitrailleur is vervolmaakt, de tank haar entree deed en tallozen in de modderige loopgraven zijn achtergebleven: de eerste wereldoorlog. Een tijd van ridderlijkheid, rivaliteit en massavernietiging. Een tijd van moed en ongebreidelde militaire stompzinnigheid. Kortom een mooie aanleiding voor het uitbrengen van RED BARON (Dynamix), BLUE MAX (360 Pacific) en KNIGHTS OF THE SKY (Microprose), drie nieuwe pakketten van gerenommeerde programmeurs en softwarehuizen. Het enige wat verbaast is waarom dit thema (WOI was in 1918 al voorbij) niet eerder is opgepikt en waarom nu opeens alle drie in dezelfde maand van hetzelfde jaar. Het marktmechanisme bewandelt blijkbaar vreemde wegen.

In deze editie zijn reeds twee van de genoemde pakketten bekeken. Het is daarom aan te raden om deze recensies eerst te lezen, alvorens het vergelijk aan te gaan. In een eerder gepubliceerde recensie van duikbootsimulaties, waarbij de opzet van de spellen nogal verschilde, hebben we afgezien van beoordeling van de verschillende elementen van de spellen. In dit geval is de overeenkomst tussen de opzet en afwerking van de pakketten zo groot, dat er getracht zal worden per facet aan te geven welk spel uitblinkt en welk spel achterblijft. Hierbij zal geprobeerd worden aan te geven voor welke spelers de verschillen interessant zouden kunnen zijn. We zullen onder meer het vliegen, de weergave routines en het weergegeven detail, de opties om het spel te spelen, de authenticiteit en de omlijsting van het spel beschouwen. Onder het laatste wordt onder meer het verhaal, de animaties en het geluid verstaan.

In ieder pakket kan men zowel aan geallieerde als aan Duitse zijde vliegen. BM biedt ons 8 toestellen, RB 11 en KTS 20 toestellen. Van de juistheid van de weergave van de gebruikte toestellen is in geen van de programma's iets af te dingen. Alleen KTS kenmerkt zich door bijzonder hoekige polygonen. Bij het kiezen van het toestel wordt in RB een kommentaar afgebeeld over de eigenschappen van het getoonde toestel. De technische data worden bij alle programma's keurig naast het toestel vermeld. Zo mogelijk is alles na te slaan in de handleiding, waarbij echter 360 Pacific iets is achtergebleven. Een opmerkelijk feit is dat terwijl RB en BM keurig het toestel zoals dat door de piloot zelf vanuit de cockpit wordt waargenomen volledig aanpassen aan het daadwerkelijk gebruikte toestel, KTS telkens hetzelfde dashboard laat zien. Zelfs het aantal vleugels wordt niet gevarieerd. Of ik nu in een drie-, twee- of enkeldekker vlieg, ik zie steeds dezelfde vleugels vanuit de cockpit. En of het nu Vickers of Maxim machinegeweren zijn, de boordwapens blijven in KTS dezelfde vorm hebben. In de externe views wordt wel het juiste toestel getoond. Dit gegeven verklaart waarschijnlijk waarom men in KTS een groter aantal toestellen heeft kunnen opnemen dan in de beide andere. Dat Microprose sowieso zuinig heeft geprogrammeerd blijkt uit de luttele 1,17 Mb die het programma op de harde schijf beslaat tegenover BM 1,7 Mb en RB maar liefst 2,6 Mb. Het vliegen is in alle toestellen in het Microprose pakket ook vrijwel eender. Een dubbeldekker (of triple) heeft bijvoorbeeld in werkelijkheid een kortere draaicirkel dan een enkeldekker, omdat het totale vleugeloppervlak dat het toestel 'lift' moet geven groter is (mits het totale vleugeloppervlak van de meerdere vleugels inderdaad groter is). Dit is bij RB en BM keurig weergegeven, zodat we in het gevecht weten wie er wendbaarder is of sneller het vliegtuig in een halt kan gooien. In KTS merk ik daar weinig van. Het toestel komt in zowel KTS als BM (in de direct flight mode) steeds terug in een balans. Het toestel blijft dan 'level' doorvliegen, zonder dat we hoeven te sturen. Dat dit in het echt niet zo is, omdat de vliegtuigen niet zo goed getrimd konden worden, mag blijken uit de dodelijke ongelukken die zijn gebeurd met slapende piloten die hun stuurknuppel loslieten tijdens het besproeien van akkers, in soortgelijke zo niet dezelfde toestellen. In RB is naar mijn smaak het vliegen als vaardigheid het beste benaderd, op de voet gevolgd door BM in de 'realistic flight' mode. In beide simulaties vergt het vliegen heel wat oefening. Zo veel zelfs dat ik denk dat iemand die zich niet geroepen voelt om oefenuren te spenderen, maar gelijk vliegtuigen uit de lucht wil plukken, hier moeite mee heeft. Gelukkig kan in BM de mode gewisseld worden, zodat van beide geproefd kan worden.

De weergave van het een en ander is natuurlijk primair afhankelijk van de hardware die we op tafel hebben staan. De simulaties zijn gedraaid op een 386SX met een 1024x768 512Kb VGA kaart en Multisync monitor èn op een 10 Mhz XT. Omdat bijvoorbeeld de geteste versie van RB alleen op AT/VGA draait, wordt deze standaard aangehouden voor het vergelijk. KTS en BM draaien beide echter bijzonder goed op EGA, waarbij rekening gehouden moet worden met een verlaagd detail. CGA is voor BM echter te weinig en op een XT (10 Mhz) draait dit pakket zeer langzaam. (Bezitters van een XT kunnen daarom beter naar KTS of de XT versie van RB kijken.) De afbeeldingsroutines van alle drie de pakketten zijn ruim voldoende. Ieder pakket werkt met polygonen, waarbij het verschil echter ligt in de waarnemings afstand waarop de stip aan de horizon een toestel wordt. BM en RB scoren hierbij beter dan KTS, alhoewel bij KTS door de typische Microprose kleurstellingen (heldere, ietwat irrealistische kleuren) op een vroeger moment een toestel aan de kleur te herkennen is. De afbeelding van dichterbij gekomen toestellen is bij alle drie goed. Waarschijnlijk wegens het specifieke gebruik van de 16-bits processor scoort hierbij RB het hoogst in het aantal beelden per sekonde. Door een hoger aantal beelden verkrijgen we eerder het filmeffekt en daarmee beweging. BM en KTS scoren hier beide echter ook goed, alhoewel BM op mijn XT zo nu en dan beelden wegliet. Terwijl je dan weet dat de vijand recht voor je zit, verdwijnt deze uit het beeld. Niks wolk, gewoon een processor/programma fout. Het volgende moment is hij er weer, nu echter in een klimmende positie, terwijl hij bij het verdwijnen dook. De processor heeft zijn vlucht dus wel berekend, maar niet afgebeeld. U bent gewaarschuwd.

Alle drie de pakketten ondersteunen de joystick. Bij KTS en BM wordt voor het spel de joystick in een aparte routine gecalibreerd. Bij geen der spelen heb ik enige problemen ondervonden, behalve dan het feit dat in KTS na het toewijzen van de joystick ook gevuurd moet worden met de joystick-button. De toets valt dan weg. Geheel via het toetsenbord te vliegen is

eigenlijk alleen goed mogelijk in de 'direct mode' van BM en in KTS. Bij KTS wordt het signaal van het toetsenbord éénmalig opgevangen, wanneer de toets wordt ingedrukt. In BM wordt het ingedrukt houden van een toets vertaald naar een doorslaande beweging. Het is maar net waar we van houden. Zoals reeds is gezegd bij de BM recensie, het toetsenbord kan hierbij worden gebruikt door twee spelers simultaan. Ook als deze optie niet is gekozen, blijft blijkbaar een groot aantal toetsen dubbel gedefinieerd. Dit heeft bij mij nogal wat verwarring gezaaid en ongelukjes met verkeerde toetsen veroorzaakt.

In de afbeelding en opbouw van de omgeving is een duidelijk onderscheid te maken tussen de drie pakketten. BM kenmerkt zich jammer genoeg door een goed gedetailleerd maar enigzins beperkt grondgebied. Na meerdere missies gevlogen te hebben in verschillende campagnes, bemerkte ik dat ik steeds boven hetzelfde stuk Frankrijk vloog. Dezelfde brug die moest worden gebombardeerd en gefotografeerd, dezelfde rivieren, dezelfde fabrieken en op dezelfde plaats steevast weer die rooie Zeppelin. In RB en KTS daarentegen is een enorm deel van het originele strijdtoneel opgenomen. Bij alle drie de pakketten is, c.q. zijn bij de documentatie één of meerdere kaarten opgenomen. Bij de laatste twee heeft dit een funktie. Alleen in KTS is on-board een kaart op te roepen tijdens de missie waarop de lokatie van het toestel wordt aangegeven en de richting die gevlogen moet worden (dit is in een F-19 nog wel billijk, maar de LCD techniek in 1916 was echt nog niet zover). Het terrein vanuit het vliegtuig korrespondeert met de kaart in KTS en RB. Een specialiteit van Microprose is het weergeven van gronddoelen en het aktief maken hiervan. Bij een bom treffer op een artillerie stelling of een aarden bunker, gaat de zooi plat en zien we rook en vuur. In RB zien we een tijdelijke rookpluim en wat vuur, bij BM zien we niets. Het doel (een hele fabriek van plm. 400 m2) verdwijnt gewoon. Toch jammer, zeker gezien het feit dat een groot aantal missies worden gevlogen tegen gronddoelen.

In alle drie de spellen kan worden geoefend in een soort practice mode. In KTS kan de moeilijkheidsgraad hierbij zelfs direct worden beënvloed. In de beide anderen kan slechts indirekt invloed worden uitgeoefend op de zwaarte van de opdracht door onder meer het weer, de windkracht en het type vliegtuig te kiezen. In RB heeft de speler de meeste mogelijkheden (zie recensie) om het zichzelf moeilijk te maken. Daarmee wordt naar mijn smaak ook het meest de realiteit benaderd. De campaigns van BM zijn in variatie beperkter dan de missies die in de 'World War 1' optie van KTS kunnen worden gevlogen. Er zijn in BM slechts drie gebeurtenissen opgenomen, waaromheen missies zijn geprogrammeerd. Ondanks de authenticiteit van de gebeurtenissen, in er weinig variatie.

Een probleem dat ik bij KTS echter tegenkwam is, dat ondanks de keuze voor een Duitse Albatros, ik meerdere malen moest opstijgen van een geallieerd vliegveld en werd aangevallen door Duitse Fokkers. Hier klopte iets niet.

De missies van RB kunnen worden gevlogen als een 'single mission' (12 stuks) en als onderdeel van een 'carreer'. Ik heb om uit te proberen eenzelfde missie een paar keer gedaan, maar deze zijn nooit identiek. Ditzelfde geldt trouwens voor KTS. BM heeft als enige de optie om het vliegen vanuit een ander perspectief te benaderen, de 'strategy mode' (zie recensie). BM en RB hebben beide de mogelijkheid om opnames te maken van de vluchten om later weer eens terug te kijken en bewegingen te leren. Deze optie is bij RB meer uitgebreid en voorzien van demo bewegingen.

De aankleding van de programma's loopt zeer uiteen. KTS biedt ons een aardig maar weinig enerverend openingsmuziekje, dat blijkbaar opgenomen is onder een oude pianola, om de muziek van die tijd weer te geven. De openingsbeelden zijn minder enerverend en de 'stills' tussen de missies door staan ook echt stil. Vergeleken met een jaar geleden een hele aardige opzet, maar niet bijzonder in vergelijk met de konkurrenten onder beschouwing. Blue Max hamert er in met een agressieve, spannende opening. Beelden van gevechtsvliegtuigen en piloten in aktie en opzwepende muziek. Red Baron opent met een smaakvolle tune, een paar welgemikte kogelgaten in het Duitse kruis en een aftiteling. Zowel RB als BM maken gebruik van goede keuzemenu's. De omlijsting van het geheel in animaties is echter bij RB veruit het meest aantrekkelijk. Via elkaar afwisselende gedigitaliseerde foto's (BM gebruikt dit alleen in de intro) van originele piloten worden de verhalen verteld en wordt het wel en wee gevolgd van de geregistreerde piloten. Zoals we van Dynamix (en Sierra) gewend zijn, is er niets nagelaten om in ieder geval de kijker te plezieren. Ook het geluid tijdens het vliegen en de gevechten is hier duidelijk het best op Adlib of Soundblaster. Op dit medium volgt BM en daarna komt KTS. Op de IBM speaker is de volgorde iets anders. KTS, BM en dan RB. Duidelijk wordt daarmee dat RB geschreven is voor een bepaalde configuratie, waarmee misschien een risico gelopen is. Afwachten maar. Al eerder is aangegeven dat we in het oog moeten houden dat RED BARON getest is in de AT/VGA uitvoering. Waarschijnlijk dat daarom dit pakket er hier het beste uitkomt. Naar ik aanneem zal er echter in de XT versie aan de aankleding en de variëteit in missies niets anders zijn. BLUE MAX scoort zeer goed in sfeer en realiteit van het vliegen. Minder hierbij vind ik de herhaling van de missies en het beperkte deelnemen aan een grondoorlog. KTS is naar mijn smaak daarin veel beter, maar boet iets in aan de vliegeigenschappen. Zowel BM als KTS kunnen worden gespeeld met 520 Kb aan vrij geheugen. RB heeft zeker 570 Kb nodig om op te starten, hetgeen het programma keurig meldt. Voor diegene die niet te vaak alle residente programma's en shells wil verwijderen kan dit een argument zijn. Maar dan toch:
RED BARON (AT/VGA): magnifiek op alle fronten.
BLUE MAX: bijzonder goed, zal echte vliegenier met AT zeer bekoren.
KNIGHTS OF THE SKY: bijzonder goed, voor de historicus en de casual pilot, van de drie het beste geschikt voor langzamer dan 12Mhz.

At your service, select carefully. Know who you're up against.

Douwe.

Naam pakket:	Knights of the Sky	Blue Max	Red Baron (AT/VGA).
Producent:	Microprose	360 Pacific	Dynamix/Sierra.
Hercules:	Ja	Ja	Nee.
CGA:	Ja	Ja	Nee.
EGA:	Ja	Ja	Nee.
VGA/MCGA:	Ja	Ja	Ja.
Joystick:	Ja	Ja	Ja.
Muis:	Ja	Ja	Ja.
Adlib:	Ja	Ja	Ja.
CMS:	Nee	Ja	Ja.
Gameblaster:	Nee	Ja	Nee.
Externe views:	10, functietoetsen	Alleen chase view	8.
Eskader vliegen:	Nee	Nee	Ja, met commando's.
Flight recorder:	Nee	Ja	Ja.
Aantal toestellen:	20 (maar half)	8 volledig	11 volledig.
Missie variatie:	vaste missies, random invulling	weinig missies, weinig variatie	variatie in missies. en in invulling.
Gedigitalis. beeld:	Nee	Ja, in intro	Ja, alle stills.
Speciale Dogfights:	Ja	Ja	Ja.
Modem mogelijkheid:	Ja, head to head	Nee	Nee.
Joystick calibratie:	Ja, voor en tijdens	Ja, voor spel	Ja, tijdens spel.
Orientatie op kaart:	Ja, zowel in als uit toestel te gebruiken	Niet gebruikt, te klein gebied	Ja, bijgeleverde kaarten echt nodig.

"Zit je nu nog steeds achter die rot computer?"

Wie dit bekend voorkomt en daarbij nog een liefhebber is van strategie spellen moet oppassen met het volgende verslag. De tekst is al boeiend, het spel zelf is zondermeer verslavend en een 'potje Warlords' speel je niet in een paar uurtjes uit.
WARLORDS -want daar heb ik het over- lijkt zeer sterk op WAR OF THE LANCE, maar dan met betere graphics, terwijl er bovendien bij WARLORDS veel meer initiatief aan de speler wordt overgelaten.

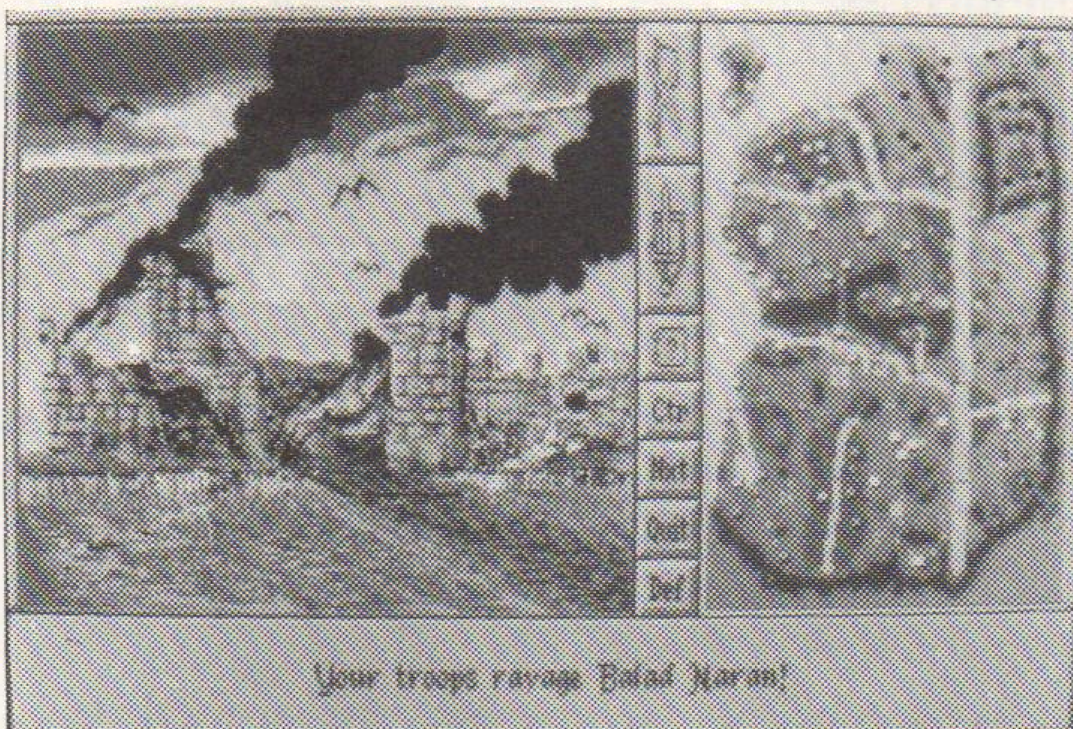
WARLORDS

Strategic Studies Groep.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
CGA/EGA/VGA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 t/m 8.
Diskettes: 5.25"
Richtprijzen:
AMIGA, PC: FL. 99,=

Met een daarvoor geschikte EGA- of VGA kaart kan het scherm in de 640x200 mode gebruikt worden, wat een aanmerkelijke verbetering van de kwaliteit geeft. Op de overzichtskaart zijn de details veel beter te onderscheiden. Voor de rest zijn de graphics eenvoudig maar goed. De 8 kleuren voor de legers en steden steken goed af tegen de achtergrond. Het geluid is gedigitaliseerd en komt alleen via de interne speaker. Bij dit soort spellen zijn enkele geluidseffekten voldoende en de kwaliteit van deze effekten (geschreeuw en wapengekletter bij de gevechten) is prima.

De spelers.

Bij het begin van het spel zijn er 8 legers beschikbaar met elk een eigen stad. De rest van de kaart bestaat uit steden met neutrale 'eigenaren'. Deze neutrale steden zijn uiteraard de eerste slachtoffers van de kruistochten van de acht legers, daarna gaan we elkaar (of de computer) te lijf.
Elk leger kan door een speler bediend worden (Human) of door de computer. De computerlegers hebben meerdere levels om de moeilijkheidsgraad in te stellen. Wanneer je 8 computerlegers installeert krijg je een demo die aardig is om het algoritme van het programma te bekijken. Wanneer je met 8 personen rond de computer gaat zitten wordt het een rotzooi.
Toch is het idee om 8 legers te gebruiken heel aardig gekozen, want wanneer je met 2 spelers tegen 6 computerprogramma's speelt (die 6 kunnen dan ook nog allemaal in een verschillend level spelen!) kan speler 1 leger 1 nemen en speler 2 leger 8 zodat er een flinke pauze ontstaat tussen beide beurten. In dat geval hoef je niet op elkaars lip te zitten, want na elke beurt van een speler zijn er eerst 6 computerlegers aan zet!



Het spel.

Het gebied waarop zich alles afspeelt is uiteraard vast met bergen (zeer trage troepen verplaatsing), bossen (trage verplaatsing) en paden (snelle verplaatsing). Verder is er water en zijn er moerassen. Voor de legers kun je kiezen uit cavalerie, infanterie, schepen, enz. en voor de broodnodige variatie zijn er nog 'wizards', 'demons' en andere figuren en items uit de adventure werelden. Deze laatsten spelen echter een ondergeschikte rol en doen niets af aan de kwaliteiten van dit strategiespel.

De hele opbouw van het spel gebeurt 'at random'. De groepen hebben niet altijd dezelfde naam, de items liggen bijna nooit op dezelfde plaats en het resultaat van een aktie (vechten, ruines onderzoeken, tempels binnengaan) is altijd iets verschillend. Als je een spel saved, een gevecht aangaat en dit net verliest, kun je bij een tweede poging best net wel winnen. Uiteraard kun je tegen een overmacht nooit winnen, maar in grensgevallen (vrijwel gelijke legers) is deze mogelijkheid aanwezig. De opbouw van de computerlegers gebeurt zeer geloofwaardig en onlogische zetten van de computer zijn we nog niet tegengekomen. Op dit gebied is het programma zeer krachtig.

Het programma past zich prima aan als we van taktiek veranderen. Uitgaande van de situatie dat we tegen meerdere computerlegers spelen zal, zo nu en dan, een oorlog uitbreken tussen 2 legers. Wanneer jou de oorlog niet wordt verklaard, kun je gebruik maken van deze oorlogssituatie door bij de beide kemphanen goed in de gaten te houden of een stad -na een gevecht- dusdanig is afgezwakt, dat het voor jou minder moeilijk is om deze in te nemen (makkelijk komt in dit spel nergens voor, ook niet in het laagste level!).
Wanneer jij de taktiek van de 'verschroeide aarde' toepast -deze mogelijkheid heeft het spel ook en dat kan soms zeer handig zijn- zul je merken dat er geen oorlogen meer plaats vinden tussen de andere legers, maar dat ze zich tijdens de loop van het spel allemaal tegen jou keren. In één van de tabellen zie je dan dat alle legers je haten en vanaf nu kun je erop rekenen dat je altijd en overal wordt aangevallen. Soms gaat een leger zelfs door het lint en begint een soort kamikaze aktie tegen je (maar dan moet je wel flink wat platgebrand hebben).

Om het verhaal niet al te lang te maken nog wat opties die het spel heeft. De verdediging van de steden kan opgevoerd worden, je krijgt geld van de steden, je kunt torens bouwen en overtollige legers, schepen e.d. vernietigen. Gevonden items kunnen over de "Heroes" verdeeld worden en blijven achter na vernietiging van een vijandelijk leger. De financiële situatie is een verhaal apart en verdient ook de nodige studie en maakt het spel extra lastig. Zo is de verdediging van een stad - voor veel geld- op te bouwen tot b.v. level 6. Wanneer deze stad een paar keer is veroverd door verschillende legers is deze verdediging gezakt tot level 1 of zelfs 0. Hier is het dus zaak deze financiën goed in de gaten te houden om niet failliet te gaan aan de verdediging van onbelangrijke steden.

BUGS

Onze MS-DOS versie (V 1.0) bevat 3 bugs:
1) de RAZE optie werkt alleen met het toetsenbord en kan niet met de muis geaktiveerd worden.
2) de OBSERVE ON/OFF mode kan wel aangeklikt worden met de muis, doch blijft dan op OFF staan.
3) soms verschijnt een duplikaat van de overzichtskaart. Deze fout herstelt zichzelf en komt zelden voor.

Konklusie.

Een eenvoudig potje WARLORDS (1 speler tegen de computer in het laagste level) kost ca. 24 volle uren. Een tweede spel kan langer duren, vrijwel nooit korter, maar is weer geheel anders als je voor een ander leger kiest. Met meerdere spelers kun je vele dagen bezig zijn. WARLORDS blijft voorlopig op de harddisk staan (is echter ook prima van diskette te spelen), want is zéér verslavend! WARLORDS is alleen geschikt voor de liefhebbers van strategiespellen met een knipoog naar adventures; arcade-freaks moeten dit spel absoluut niet aanschaffen, want knuppelrukken en toetsenbordrammen zit er niet bij. De prijs?: dat wordt vechten in de winkel!

Alfred Debels

	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	9
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	10	10
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	10	10

MIG29 FULCRUM.

Domark.
PC & compatibles.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
AdLib: JA ?
Richtprijs: FL. 129,=
(recensie van demo-disk, gegevens niet kompleet).

Op de simulatiemarkt is Domark een nieuwe mededinger. Heeft dit softwarehuis zich tot dusverre voornamelijk bezig gehouden met arcade/adventure-achtige spelen (de James Bond cyclus bijv.), met de vliegsimulatie MIG29 heeft zij een serieuze poging gedaan om een plaats te verwerven in de f(l)ightsim hitlijst.
De MIG29 is de Sovjet tegenhanger van de F-16 FALCON en de F-15 Eagle. In tegenstelling tot deze vliegtuigen, is de MIG29 in mindere mate voorzien van geavanceerde elektronische snufjes. De F-16 heeft bijvoorbeeld de beschikking over een roterende neusradar die 360 graden bestrijkt. De MIG29 heeft een vaste radar, die een vaste hoek kan bestrijken. Hiernaast hebben de westerse jachtvliegtuigen een "Fiend or Foe" systeem aan boord, een computer die de opgepikte signalen van vliegtuigen identificeert, waarmee kan worden uitgemaakt of het toestel in het vizier vriendelijk of vijandelijk is. Dit systeem is in de MIG29 (meeste typen) niet ingebouwd. Dat de prestaties van het vliegtuig hierom niet minder zijn, is bewezen op meerdere militaire vliegshows en dit feit wordt door het Pentagon onderkent. Juist door de minder komplexe elektronika kan de piloot tijdens de missie meer aandacht schenken aan het vliegen op zich. Ongelukken met westerse toestellen worden vaak juist veroorzaakt door dat de piloot teveel dingen moet doen en op teveel dingen moet letten ofwel door fouten of storingen in het kwetsbare technische systeem.

Het verschil is in de simulatie meteen zichtbaar. De cockpit lay-out is bijzonder eenvoudig en overzichtelijk. De funkties van het toestel zijn simpel en robuust. Het karakter van het toestel is daarmee perfekt weergegeven. In "MIG29 Fulcrum" kan de speler zich geheel aan het vliegen wijden. Door het verminderde aantal funkties hoeft in het gevecht niet zenuwachtig gezocht te worden naar de juiste toetsen. Wat nog belangrijker is: het toestel vliegt uitermate soepel. De besturing verloopt zowel met joystick als met het toetsenbord geleidelijk en bijzonder nauwkeurig. Geen schokken of doorslaan van het toestel als er overgestuurd wordt. Precies goed. Een komplimentje waard. De moeilijkheidsgraad van de simulatie is gemiddeld. Daarom hoeft de trainingsmissie eigenlijk maar één keer gevlogen te worden om het toestel onder de knie te krijgen. Naast deze missie kan er gekozen worden uit vijf andere missies, die oplopen in moeilijkheidsgraad en zich zowel afspelen in de buurt van de Russisch-Chinese als de Russisch-Europese grens. Het gevolg hiervan is dat we als tegenstander in de lucht veel verschillende toestellen zien. Op de Russisch-Chinese grens krijgen we voornamelijk Chinese Mig-kopieën te zien en vooral Chinese Mig-29's. Om het makkelijk te maken waarschijnlijk.

De weergave van de vliegtuigen die we vanuit de cockpit kunnen zien of die we zien als we één van de meerdere externe views kiezen, is bijzonder goed. De simulatie van de vluchtpatronen en de bewegingen van de vliegtuigen is overtuigend echt en gedetailleerd. Ook de uitwerking en beperkingen van de in de MIG29 ondergebrachte wapens is bijzonder realistisch. Zo ook de systemen van de tegenstander. Radar en infrarood geleide raketten zijn in tegenstelling tot andere simulaties heel moeilijk te ontwijken en het door luchtdoelgeschut afgevuurde lichtspoor is bijzonder beangstigend. Dit laatste geeft een bijzonder effekt tijdens één van de missies die bij nacht gevlogen moet worden.
Wat echter tegenvalt is de weergave van het terrein. Het grootste deel van de tijd vliegen we over een groene deken met blauwe vlekken en wat bulten waarop weinig details te bespeuren zijn. Waarschijnlijk is dit met opzet zo gedaan om de simulatie van de vliegende objecten vloeiend te houden. De missies worden gekozen in de briefingroom, waar in het geheel niets gebeurt of te zien is en worden daarna ingeleid door een soort allesverklarend plaatje, waarop het doel staat aangegeven. Zo krijgen we een plaatje te zien van een westerse onderzeeër, in het Antarctische ijs verborgen, die blijkbaar vernietigd moet worden.

De "stills" zijn aardig om te zien, maar het vertellen van een verhaal via een animatie of een reeks beelden doet het toch beter. De gehele omlijsting van het vliegen is daarmee een beetje mager. Er wordt de mogelijkheid geboden om piloten te registreren en zo campagnes te vliegen. Als we tijdens een missie alle doelen te pakken krijgen (plus nog wat extra) en we landen weer keurig, kan dat opgeslagen worden om je vriendjes te laten zien wat een ace je wel niet bent. Bij een crash of een ontploffing krijgen we steeds hetzelfde plaatje te zien van een brandende MIG29 met een verklarende tekst, waarin blijkbaar weinig variatie zit. Of ik nu te dicht langs dat andere toestel vloog, die heuvel heb geraakt of gewoon te laag vloog; de melding is: "You flew into something solid". Engelse humor zullen we maar denken.......



Een negatief aspekt is dat het toestel niet naar eigen goeddunken kan worden bewapend. Iedere missie krijgen we dezelfde configuratie mee van luchtdoelraketten en luchtgrondraketten. Dit is op zich geen bezwaar. Samen met het ontbreken van een kaart om een vluchtplan uit te zetten en je tijdens de vlucht te oriënteren, blijft er echter weinig over van de lol van het voorbereiden. Dingen plannen is nu eenmaal vaak net zo leuk als dingen doen.

De grafische weergave is, zoals reeds gezegd erg goed. De kleuren zijn realistisch en de vormgeving is goed. Het geluid blijft echter mijlenver achter. Het spel moet een AdLib-kaart ondersteunen. Maar wat ik ook probeer, er komt geen toon uit mijn speakers. Uit de interne speaker komt zo nu en dan wat geluid, bestaande uit waarschuwingssignalen en kanonschoten. Zelfs als mijn MIG29 wordt geraakt door een raket, hoor ik slechts een zacht "schflut", geen echte trommelvlies knappende knal. Ik ga gewoon down, in een geluidloos vacuüm de macht over het stuur verliezend, totdat ik de grond bereikt heb.
Kortom, MIG29 is een simulatie die er beslist wezen mag en vooral aan te raden is voor een ieder die primair gericht is op de simulatie van het vliegen. Dit is een sensatie op zich met dit toestel in deze simulatie. Wanneer we naast het vliegen zelf ook nog eens verwend willen worden met een mooi verhaal met attractieve plaatjes, een gedetailleerde scenery en oorstrelende violen, is MIG29 geen goede koop. Maar let wel, misschien is dit wel de enige kans om ooit in een Sovjet jager van deze klasse te kunnen vliegen. Ik heb in ieder geval de FALCON en de EAGLE voor een tijdje teruggedaan in de doos.

Douwe.

BEELD:	9
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	9
PRIJS:	7

KORT VERGELIJK: MIG29/FALCON AT/F15-II.

Bij het uitproberen van MIG29 zijn in het vlieggedrag meerdere overeenkomsten met FALCON AT (EGA) van Spectrum Holobyte opgevallen. De beeldkwaliteit en de vloeiende beeldwisseling en bewegingen van MIG29 spreken zeker in haar voordeel. Misschien dat bij het uitkomen van FALCON 3.0 (VGA) dit verschil wegvalt. Een nadeel vind ik dat het spel niet moeilijker gemaakt kan worden, hetgeen bij FALCON wel mogelijk is door de rang van de vlieger te verhogen.
Beide simulaties hebben het gebrek dat missies vast geprogrammeerd zijn en zich dus herhalen. F15-II biedt meer detail in het landschap en heeft een smaakvollere omlijsting van het vliegen op zich. Misschien dat juist door het verhoogde detail (instelbaar) teveel processortijd in beslag wordt genomen zodat er geen echt vloeiende bewegingen van het vliegtuig berekend kunnen worden, maar duidelijke stappen. F15-II vliegt daarom schokkerig ten opzichte van zowel FALCON als Mig29. De missies van F15-II zijn nooit dezelfde, omdat Microprose in haar simulaties gebruik maakt van een missie-generator. F15-II ondersteunt Adlib op een goede wijze (ook digitale spraak). FALCON doet dit niet en MIG29 ondanks de beloften op de doos ook niet.

SPACE QUEST IV

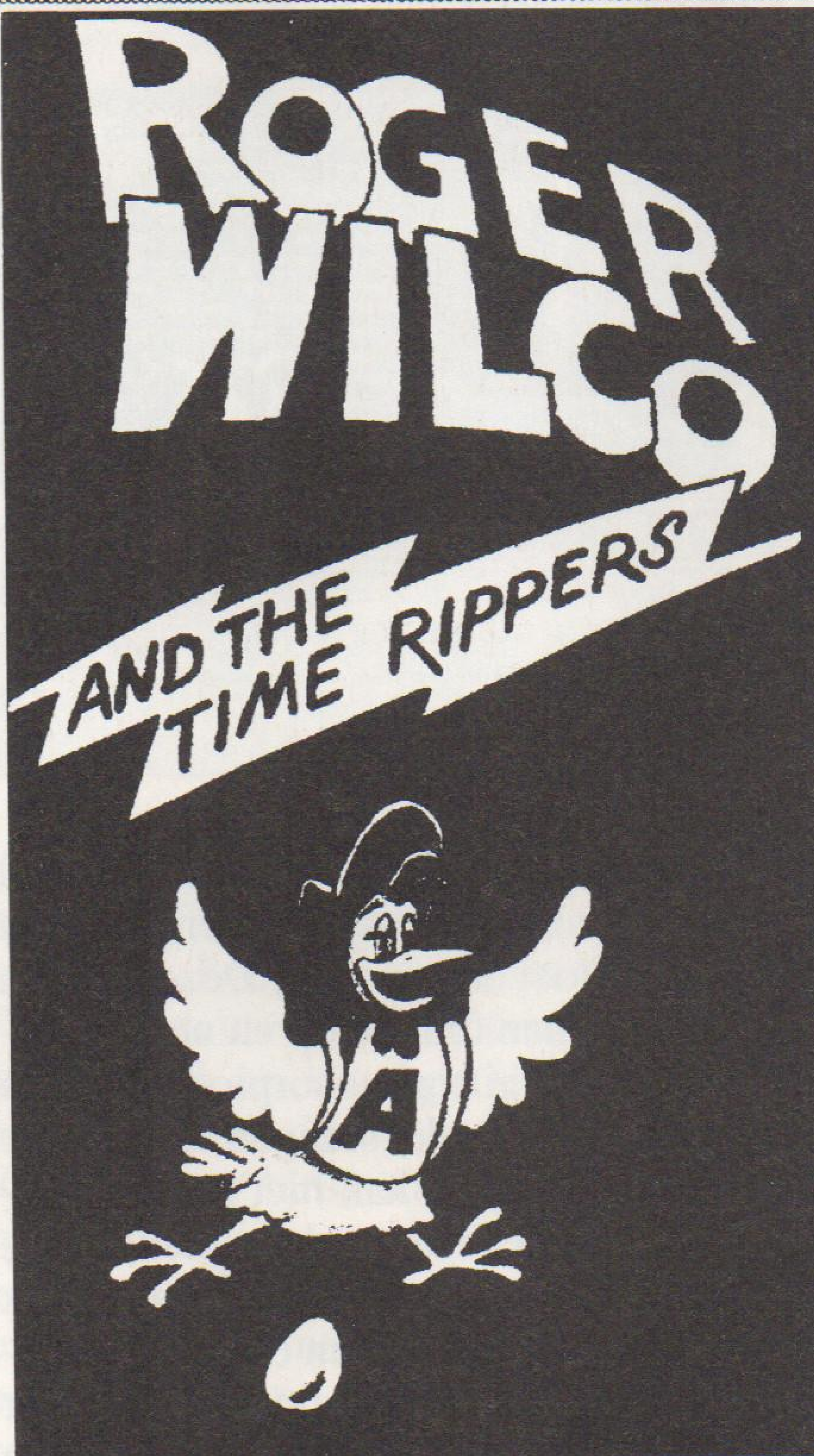


SIERRA ON-LINE.
PC & compatibles.
Tandy: Ja.
Joystick: Ja.
Muis: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: zie tekst.
Roland MT-32: Ja.
AdLib: Ja.
Sound Blaster: Ja.
Tandy sound: Ja.
CMS/Gameblaster: Ja.
Richtprijs: zie tekst.

Aanvullende gegevens:
SPACE QUEST 4 is verkrijgbaar op CD-ROM (prijs ca. FL. 169,=), als dual-pack (3.5" + 5.25") voor snelle XT's met CGA of EGA, 16 kleuren (FL. 149,=) en in VGA/AT (256 kleuren) uitvoering met 5.25" HD of 3.5" HD diskettes. Deze laatste versie werkt alleen met harddisk en kost ca. FL. 159,=. We kregen het pakket vrij laat binnen, dus de recensie is beknopt en mooie kleurenplaatjes ontbreken.

Roger Wilco is back!!! Nadat hij The Pirates of Pestulon heeft verslagen en The Two Guys from Andromeda weer veilig heeft thuisgebracht in SPACE QUEST III, probeert Roger terug te keren naar zijn thuis: de planeet Xenon. Maar zoals we weten van zijn vorige avonturen lijkt dit makkelijker dan dat het is...

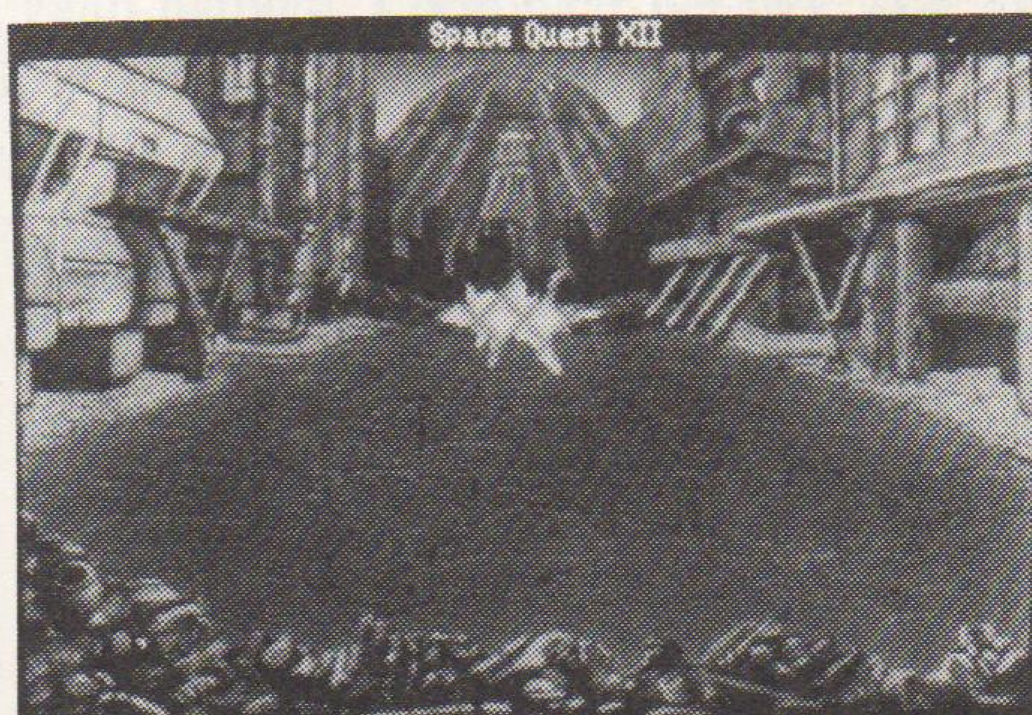




THE STORY CONTINUES

Roger komt in de verre toekomst van SPACE QUEST XII terecht en sluit zich aan bij de Time Rippers, een groep rebellen die zich verzet tegen het bewind van Sludge Vohaul. In hun toekomst is Vohaul teruggekeerd, heeft Xenon vernietigd en is nu van plan om Roger Wilco te grazen te nemen en een eind te maken aan zijn glorieuze avonturen. Vohaul wordt daarbij geholpen door de Sequel Police; een groep criminelen die net als de Time Rippers door de toekomst kan reizen en nu het hele verleden doorzoekt om Roger te vinden. Daardoor komen ze ook in vroegere SPACE QUEST verhalen terecht, wat wel eens voor leuke effekten kan zorgen. Zo kom je (voor de kenners) bijvoorbeeld in Ulence Flats, een gebied dat ook voorkwam in SQ1. Omdat dit een oud spel is, zijn er hier maar 16 kleuren en graphics met een lagere resolutie, waarin dan een Roger Wilco terechtkomt met zijn ruimteschip, dat echter uit 256 kleuren bestaat.

Het spel heeft natuurlijk weer de bekende grappen en grollen, waar de serie zo bekend om is: zo lopen er bijvoorbeeld in het begin van het spel van die Duracel konijntjes rond met een trommeltje, waar je de batterijen van moet proberen te stelen en hoe je het ook probeert, ze rennen iedere keer een andere kant op. Vergeleken met vorige SQ's voelt het spel deze keer wel een beetje grimmig en koel aan, zelfs een beetje spookachtig. Dit komt waarschijnlijk door de plaatjes, die zoals ook bij KINGS QUEST V weer gedigitaliseerde schilderijen zijn en een perfekt beeld van het hele gebied geven. Ook heeft SQ4, als eerste SIERRA, in verschillende scènes scrollende beelden. Deze scrollen niet alleen horizontaal, zoals bij LUCASFILM maar ook in de diepte en hoogte, wat een extra dimensie toevoegt aan het spel. De besturing is even wennen en deze vind ik dan ook een klein minpuntje, hoewel deze eigenlijk een vooruitgang zou moeten zijn vergeleken met eerdere SQ's. Deze wordt namelijk geheel geregeld door ikonen boven in beeld en de muiscursor, die kunnen veranderen in een oog om ergens naar te kijken, een handje om iets te doen, een neus om te ruiken etc. Tekst intikken is er dus niet meer bij.



De muziek is goed, alleen is het intro-muziekje een beetje irritant, omdat de geluiden van een drumstel niet helemaal gelukt zijn. Verder zijn er achtergrond deuntjes, die wel prima zijn. Al met al is het een fantastisch spel van groot kaliber en The Two Guys From Andromeda hebben daarvoor dan ook alles uit de kast gehaald.

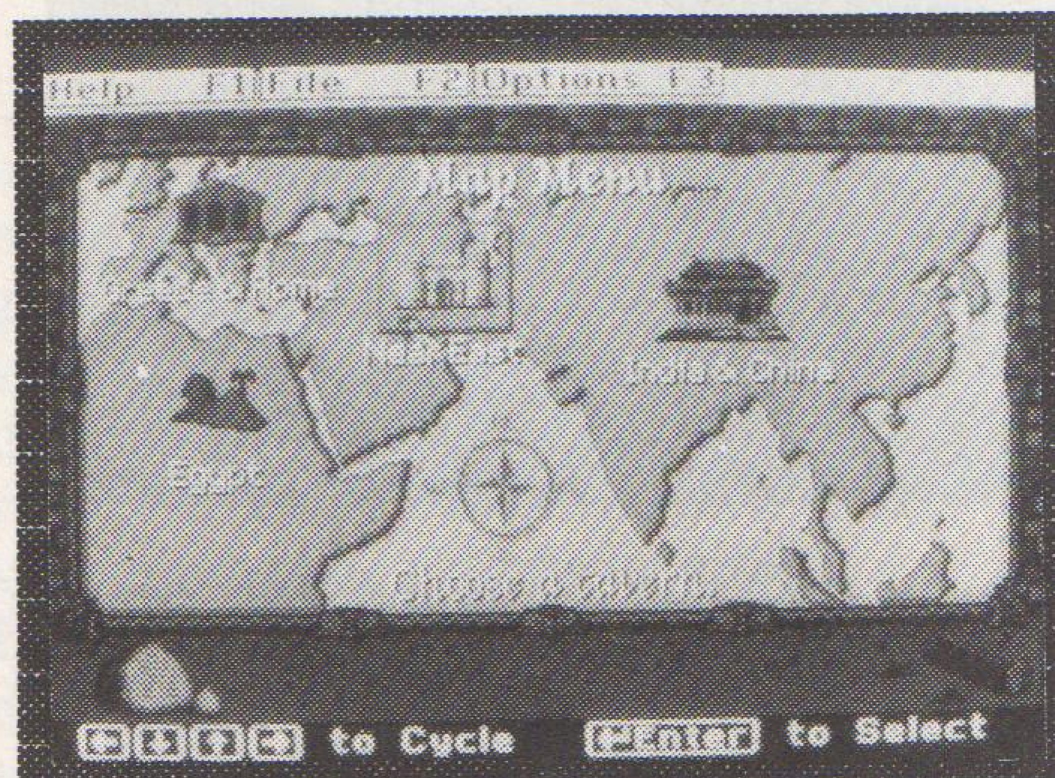
BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Arthur Geraerts

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

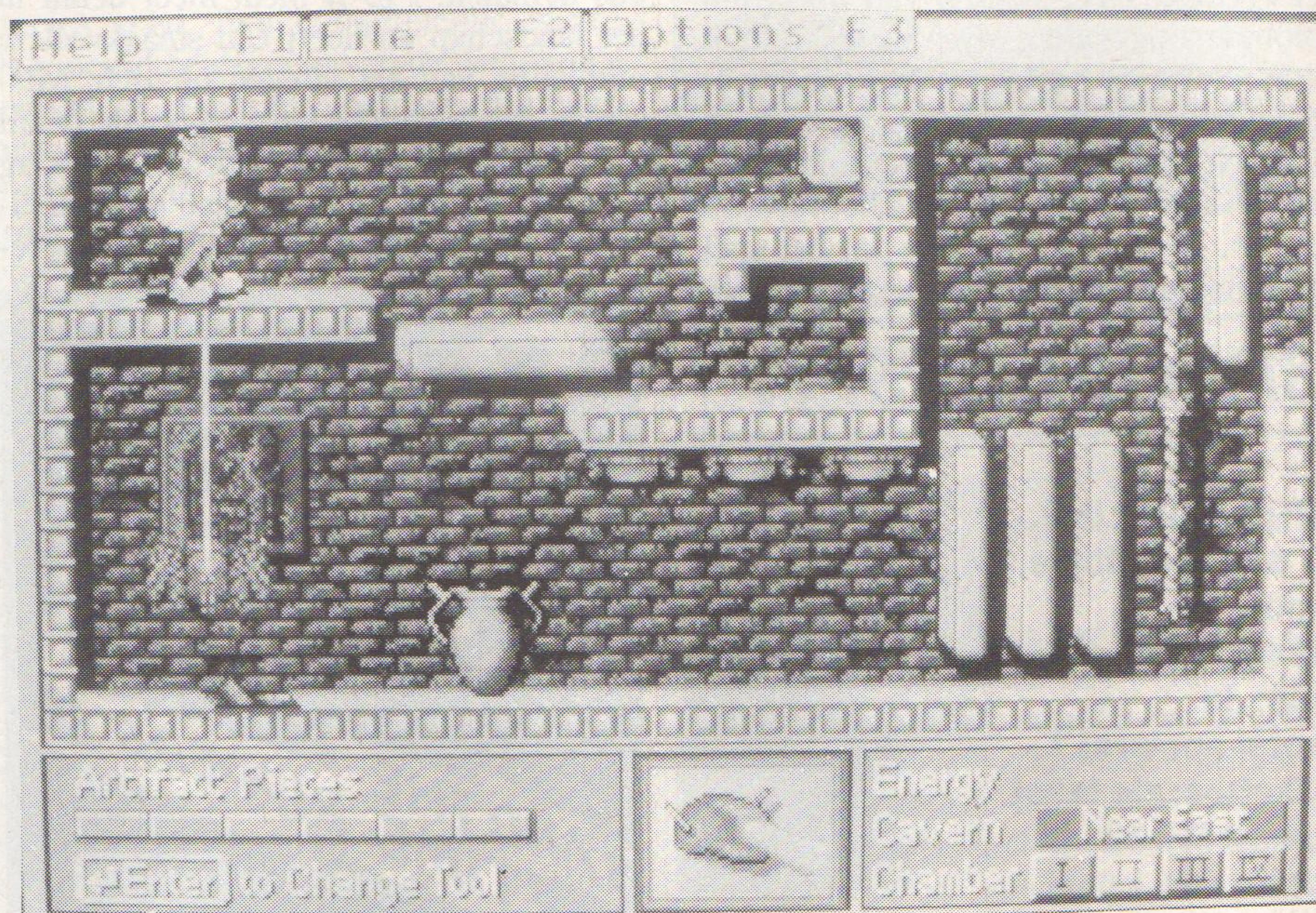
CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES

The Learning Company.
PC & compatibles.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
AdLib: JA.
Soundblaster: JA.



Van dit puzzelspel met een educatief tintje beschrijven wij hier een demoversie, die bij ons geïnstalleerd is op VGA-mode met Adlib muziekkaart. Het programma werkt echter ook prima op een XT in CGA-mode met het geluid via de interne speaker en past zich automatisch aan aan de geboden configuratie.

Volgens het introverhaal, dat gepaard gaat met exotische muziek, is er in vroegere tijden door een piratenbende op 4 plaatsen over de hele wereld verspreid een schat begraven. Jouw taak is het deze schat bij elkaar te verzamelen door in de 4 pyramides, c.q. tempels de kelders af te zoeken. De kelders bevinden zich in Griekenland & Rome, Egypte, Het Midden-Oosten en India & China, te selekteren via het "Map Menu". Elke kelder bestaat uit 4 kamers, die op hun beurt weer onderverdeeld zijn in een aantal speelvelden, waar onderdelen van een bepaald antiek voorwerp te vinden zijn, voorgesteld door een ster. Als alle sterren verzameld zijn, kan de kamer afgesloten worden en veranderen de sterren in stukken van een legpuzzel, die je in de juiste volgorde moet neerleggen om bijvoorbeeld een Chinese vaas, een Egyptische sfinx of een Indiase tempel op het scherm te krijgen. Als de afbeelding juist is, krijg je informatie over de historische periode, waarop deze betrekking heeft. Daarna kan de kamer pas echt afgesloten worden en volgt er een beeldraadsel, dat in het begin lijkt op het bekende "boter, kaas en eieren", maar allengs moeilijker wordt. Door een ontbrekend symbool in te vullen bij de keuze uit 3 deuren, kan de goede deur geopend worden en verdwijnt ons hoofdfiguurtje naar een volgende kamer.....



Lijkt niet zo moeilijk, hè? Maar ik had nog niet verteld, wat onze onderzoeker in de kamers moet doormaken. Deze worden bevolkt door aan draden op en neer bewegende spinnen, giftige schorpioenen, heen en weer dribbelende slangen en andere engerds. Dit gespuis kan niet neergeschoten worden, alleen ontweken. Eén kleine aanraking is genoeg om je energiebalk een flink eind te reduceren en de enige remedie is een gezond appeltje, waarvan er slechts weinig te vinden zijn. Verder ben je nog uitgerust met een beschermingsschild, dat net 3 sekonden werkt en dat je per kamer 4 keer kunt gebruiken. Om de sterren te kunnen bereiken moet onze held ook nog over lopende banden, die altijd de verkeerde kant op gaan en door middel van hendels omgezet kunnen worden. Vaak wordt de weg versperd door rotsblokken, die op en neer ofwel heen en weer bewogen moeten worden, terwijl je bij veel lokaties alleen met behulp van een touwladder kunt komen. Buiten je schild heb je nog de beschikking over een mijnwerkerslamp, die lichtstralen kan afvuren op lichtgevoelige cellen, die als switch dienen en een paar turboschoenen, die nodig zijn om extra hoog te springen, hetgeen in sommige velden onontbeerlijk is.

De bediening geschiedt volledig via het toetsenbord en dat is af en toe knap lastig met name bij het springen vanaf de touwen, helemaal als er ook nog zo'n beest onder je heen en weer scheurt. Tijdens het hele spel is er een muziekje aanwezig, dat op den duur nogal op je zenuwen kan gaan werken. Gelukkig is er een mogelijkheid (F3: Options) de muziek uit te schakelen met behoud van de geluidsefekten, die op hun beurt ook weer uitschakelbaar zijn, zodat je in stilte kan zitten zweten.

Er zijn twee moeilijkheidsgraden: de makkelijkste is Explorer (met of zonder aanwijzingen voor beginners) en de ware masochist kan als Expert gaan, waarbij je alles zelf moet opknappen.

Iedere keer als je een ronde tot een goed einde hebt gebracht, wordt dit automatisch weggeschreven in de "Players List" en als je een hele pyramide of tempel hebt gehad, komt er een symbooltje achter je naam te staan. Saven als je een kamer nog niet helemaal hebt doorzocht, is niet mogelijk. Dan moet je bij een volgende keer weer opnieuw beginnen.

KONKLUSIE

CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES is vooral weer eens een leuke hersenkraker voor de (ex) MSX-ers, want het doet mij sterk denken aan de Konami's als Usas en de King's Valley serie. De PC-ers onder ons, die gecharmeerd waren van behendigheidsspellen als Sorcerian en Zeliard, zullen dit spel ook zeker kunnen waarderen. Als je flink doorspeelt, ben je er toch wel een paar dagen zoet mee.

Wanneer dit spel in Nederland op de markt komt, is ten tijde van dit schrijven nog niet bekend en ook hebben wij geen gegevens over de prijs. Een prijskaartje van FL.70,= à FL.80,= zou redelijk zijn; meer is voor dit spel te duur.

Jocelyn

```
BEELD:          9
GELUID:         8
SPELKWALITEIT:  8
```

The Secret of Monkey Island.

De oplossing

Het spel blinkt uit in graphics, humor en speelbaarheid. Des te leuker dus als je het in één keer rond kunt spelen. Je krijgt het gevoel zelf mee te spelen in een fantastische piratenfilm, waarin er maar één de held is: JIJ. Natuurlijk is dit slechts de kortste weg door het spel. Er is nog veel meer te zien, te horen en te beleven.
Wij stellen ons niet aansprakelijk voor fouten in deze oplossing.

De Drie Opdrachten

Je loopt naar de wachtpost. Praat tegen de uitkijk. Loop naar het dorp. Ga de bar in. Praat met alle piraten. (van de drie belangrijk-uitziende piraten krijg je drie opdrachten voordat je piraat kunt worden). Loop de keuken in als de kok uit zicht is. Pak de pot en een stuk vlees. Loop naar de aanlegsteiger. Stap 3 maal op de losse plank, pak de vis. Loop naar het dorp. Praat met Citizen of Melee. Praat met 3 piraten. Loop rechts naar een deur en ga binnen. Pak de kip, praat met de voodoovrouw. Loop onder de klok door. Loop het steegje in (je maakt nu kennis met de sheriff). Loop de gevangenis binnen. Praat met de gevangene. Loop naar de winkel. Koop de breathmints. Weer naar de gevangene. Loop weer terug het dorp uit. Ga naar de brug. Geef de trol de vis. Loop naar het circus. Praat met clowns in het circus. Geef de pot aan de clown en laat jezelf afschieten. Je hebt nu geld gekregen. Loop terug naar het dorp. Ga de winkel binnen. Koop het zwaard en de schop. Ga naar dorpskern, praat met Citizen of Melee. Koop de kaart. Loop het dorp uit. Ga naar de fork. Loop rond door het bos. Pluk de gele bloemen. Loop door tot je de met een x-gemerkte plaats ziet en graaf. (Je vindt een schat: 1e opdracht volbracht.)

Loop de fork uit. Loop naar de shore. Steek het ravijn over met de rubber kip. Praat met de handloze man. Ga naar het huis in het zuidoosten van het eiland. Neem zwaardvechtlessen. Loop nu rond over het eiland (vooral in de buurt van de fork). Praat met de piraten (PREPARE TO DIE). Onthoud de combinaties van beledigingen met antwoord. Loop terug naar de winkel. Laat de verkoper naar de Swordmaster gaan, volg hem dan meteen. Gebruik bij de Swordmaster de antwoorden die je geleerd hebt van de piraten. Je ontvangt een bewijs als je haar hebt verslagen (2e opdracht volbracht).

Loop naar het dorp. Meng het vlees met de gele bloemen. Geef het vlees aan de poedels. Ga de mansion binnen. Let goed op alles wat er nu gebeurt. Ga naar de gevangenis. Geef de gopher-repellent aan de gevangene. Open de cake. Ga terug naar de mansion. Open het slot met de vijl. Praat met de Governor en de sheriff. Pak de vaas. (Je wordt nu door de sheriff meegenomen en op de bodem van de zee geworpen). Pak het zwaard en de idol. Luister naar het VERSCHRIKKELIJKE nieuws van de uitkijk. Loop naar de shore. Steek het ravijn over. Vertel het nieuws aan de handloze man. Vraag hem met je mee te komen (ga de uitdaging met het MONSTER aan). Loop weer naar de Swordmaster. Vertel ook haar het nieuws. Loop naar de bar. Pak 5 mugs. Praat met de kok. Vul 1 mug met grog. Loop naar de gevangenis. Giet onderweg steeds de grog over wanneer de mug smelt.

Open de cel met behulp van de grog. Loop naar de tweedehands scheepsverkoopplaats. Praat met de verkoper. Ga terug naar het dorp. Vraag een lening aan de verkoper. Let goed op hoe hij de kluis openmaakt. Lok de verkoper weg. Open de kluis, pak het briefje. Loop naar het bos, pluk nog wat gele bloemen. Loop nu naar de scheepsverkoper. Ding zoveel mogelijk af (loop ook af en toe weg). Koop het schip. Loop naar de pier bij de bar.

De reis.

(Je bevindt je nu op het schip, met een muitende bemanning). Praat met de bemanning. Loop de kapiteinshut binnen. Pak de pen en de inkt. Open de lade. Pak het logboek en lees het. Loop terug naar het dek. Klim in de mast. Pak de Jolly Roger. Weer terug naar het dek. Ga het ruim binnen. Loop de keuken in. Open het kastje. Pak de cereal en open de verpakking. Kijk naar het cadeau. Pak de pot. Terug naar het ruim. Klim verder naar beneden. Pak buskruit uit de vaten. Pak het touw. Ga naar de kapiteinshut. Open het kabinet. Pak de kist. Open de kist. Lees het recept. Bereid in de keuken de soep volgens het recept. (Wanneer je weer bijkomt, zie je Monkey Island liggen). Maak met het touw een lont aan het kanon. Vul het kanon met buskruit. Steek het touw aan (steek daarvoor eerst bv. de boekenlegger aan in de keuken).

Onder het Monkey Island.

(Je spoelt aan op het strand en maakt kennis met Henri). Pak de banaan. Loop het bos in. Loop naar het Fort. Pak het touw en de verrekijker. Duw tegen het kanon. Pak de kogel en het buskruit. Loop naar de riverfork. Blaas de dam op met het buskruit. Loop naar het moeras. Pak het touw. Loop naar het ravijn. Klim met behulp van de twee touwen naar beneden. Pak de roeiriemen. Loop weer terug naar de riverfork. Steek de rivier over en klim naar boven. Klim bij het kunstwerk weer naar boven. Kijk uit over het eiland met de verrekijker. Klim naar beneden. Richt het kunstwerk op de bananenboom. Klim naar boven en duw de rots naar beneden. Ga weer naar het kunstwerk en richt het op het schip. Klim naar boven. Pak een rotsblok van de stapel. Duw weer tegen het rotsblok. Klim helemaal naar beneden. Loop naar het strand. Pak de bananen. Klim in de boot. Vaar rond het eiland naar de andere kant van de bergketen. Land op het strand. Loop naar het dorp. Pak de bananen bij het beeld. Praat met de kannibalen. (Je wordt nu gevangen gezet). Pak het doodshoofd. Open de losse plank. Ontsnap. Ga weer naar de boot en vaar naar de andere kant van het eiland. Loop naar de aap in de jungle. Geef alle bananen aan de aap. Loop naar de Monkey-Head links op het eiland. Open de het hek door aan de neus van de totempaal te gaan hangen. Loop naar het hek. (De aap zal je nu nadoen: het hek blijft open). Loop naar het grote hoofd. Pak het kleine beeldje. Ga met de boot terug naar het dorp. Geef het beeldje aan de kannibalen. Loop je vroegere gevangenis binnen. Pak de bananeplukker. Geef deze aan Henri. (Je krijgt de sleutel tot de Monkey-Head). Ga met de boot naar de Monkey-Head. Open de Monkey-Head. Ga naar binnen. Loop even rond en keer weer terug naar het dorp. Praat tegen de kannibalen. Geef de kannibalen iets in ruil voor het navigatorhoofd (kijk goed naar de pamphlet, leaflet en brochure: let op de woordspeling).

Ga weer terug naar de Monkey-Head. Volg de richting die het hoofd aangeeft. (Als je het schip gevonden hebt, praat je tegen het hoofd met de vraag de ketting die hij draagt om onzichtbaar te worden voor geesten, om te mogen hangen). Loop het schip op. Daal af in het ruim. Loop door de passage. Pak de spookveer. Loop naar de slapende geest. Kijk naar de geest. Kietel de geest met de veer. Pak de kruik. Loop het dek weer op. Loop links de kapiteinshut binnen. Pak de sleutel met behulp van de magneet in het kompas. Loop terug naar de spookkippen. Open het luik. Schenk de grog in het schoteltje. Pak een handvol vet. Loop naar het dek. Smeer de deur. Open de deur, loop naar binnen. Pak het gereedschap. Loop weer naar de spookkippen. Open de kist met het gereedschap. Pak de root. Keer dan terug naar de kannibalen. Geef de root. Nu snel terug naar het spookschip (dat verdwenen blijkt te zijn). Zeg 'Hey' voordat Henri en het spook verdwenen zijn. Praat met Henri.

Het laatste deel.

Loop naar links op de kade. 'Bust' de geest met het rootbeer. Loop het dorp in. Bust weer een geest. Ga de kerk binnen. Onderbreek de trouwerij. Praat met de LeChuc en de Governor. Word in elkaar geslagen. (Je landt nu bij de scheepsverkoper in de ROOTBEER-automaat). Raap het rootbeer van de grond. Bust tenslotte LeChuc. Praat met de governor. Klaar! Zet de computer uit en ga naar bed. (met de gedachte dat je zojuist een fantastisch spel hebt uitgespeeld).

Stijn v.d. Hoogen/Martijn v. Glabbeek

SIERRA-HELP-LINE

In deze rubriek proberen Daan den Hollander en Dirk Willem van Dam vragen van onze lezers over Sierra adventures te beantwoorden. Tevens zullen zij tips en oplossingen geven van Sierra-On-Line adventures. Vragen voor deze rubriek sturen naar:

Sierra-Help-Line
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM Lelystad.

Oplossingen en tips van andere lezers (ook van andere adventures) blijven uiteraard nog steeds welkom en kunnen ook naar deze postbus gestuurd worden.

KING'S QUEST V
De oplossing.

Voor Crispin's huis: Ga de brug over en ga ZUID. Je staat nu bij een slang, ga er omheen en loop ZUID.
Veld voor dorp: Loop het dorp in.
In dorp: Ga naar de schoenmaker: TALK TO MAN. Verlaat de schoenmaker en ga het steegje in.
In steegje: Op de grond ligt een munt: GET COIN. Loop nu naar de ton: GET FISH. Verlaat het steegje nu weer.
In dorp: Bezoek nu de andere twee winkels. Bij elke winkel doe je: TALK TO MAN. Verlaat het dorp en ga WEST.
Voor Baker Bros Bake huis: Ga het huis binnen.
In B.B.B.winkel: TALK TO BAKER, BUY CUSTARD PIE. Verlaat de winkel.
Voor B.B.B.huis: ga 2x WEST
Veld met bijenboom: THROW FISH TO BEAR. Loop naar de boom. GET HONEYCOMB OUT OF TREE. GET STICK (Naast de boom) Ga nu naar NOORD.
Veld met hond: THROW STICK TO DOG. Ga terug ZUID.
Veld met bijenboom: Ga 5 velden WEST.
In oase: Je staat nu in een oase: DRINK WATER. Ga nu NOORD, NOORD, WEST, WEST, WEST.
Veld voor tempel: DRINK WATER. Verstop je nu achter de rotsen. Wacht tot twee bandieten naar de tempel komen. Let goed op de bandiet met de staf. Als ze weer weg zijn ga: WEST, ZUID, ZUID, ZUID, WEST.
In oase: DRINK WATER. Ga nu WEST, WEST, ZUID.
Woestijn met skelet: GET SHOE. Ga nu ZUID, ZUID.
In oase: DRINK WATER. Ga nu weer ZUID en West, totdat je bij het bandietenkamp komt.
In bandietenkamp: DRINK WATER FROM CLAY JAR. Ga nu de eerste tent binnen (de kleine) en loop zover mogelijk rechts. Pak de staf boven het bed. Als je weer buiten bent: DRINK WATER. Ga dan NOORD en WEST tot je een oase bereikt.
In oase: DRINK WATER. Ga nu bij tempel: DRINK WATER. Loop naar boven (naar de tempel dus).
Voor tempel: USE STAFF ON TEMPLE DOOR.
In de tempel: GET BOTTLE AND GET COIN. Niet meer, want dan zijn de gevolgen niet bepaald leuk (het is maar hoe je het bekijkt).
Voor de tempel: Ga terug naar de oase.
Bij de tempel: DRINK WATER. Ga nu OOST, OOST, OOST, ZUID, ZUID.
In oase: DRINK WATER. Ga nu vijf keer OOST.
Veld met bijenboom: Ga NOORD, NOORD.
Bij de zigeunerwagen: GIVE COIN TO MAN. Nu krijg je een filmpje te zien. Na deze animatie sta je weer buiten. Ga nu OOST.
Bij de huilende wilg: TALK TO WILLOW. Na dit hele verhaal: ga OOST.
Ingang van het moeras: Ga het moeras in.
1e moerasveld: WEAR THE AMULET FROM MADAME MUSHKA. Neem nu het pad aan de linkerkant. Nu komt er een heks uit het niets en die probeert je in een kikker te veranderen. Gelukkig droeg je het amulet. GIVE BOTTLE TO WITCH. Loop nu over het pad tot je bij het huis van de heks komt. Nu is het mogelijk dat het spel vraagt naar de code uit de handleiding. Zoek deze op.

ALS JE GEEN HANDLEIDING HEBT, KUN JE ER NU BETER MEE STOPPEN, WANT DAN KUN JE DIT SPEL NIET UITSPELEN!!!!

In het huis van de heks: OPEN CHEST, GET SPINNING WHEEL. LOOK IN LAMP, GET KEY. OPEN DRAWER, GET POUCH. Verlaat het huis, ga OOST.
Veld met dikke boom: Loop naar het deurtje, USE KEY IN DOOR, GET HEART.
Vleesetende planten: USE HONEY ON GROUND, OPEN POUCH (d.m.v. INVENTORY en dan met het handje op het zakje drukken), DROP EMERALD ON GROUND (3x). Volg de elf. Na het kadootje dat je krijgt kom je weer voor het moeras. **Ingang van het moeras:** Ga WEST.
Bij huilende wilg: GIVE HEART TO WILLOW, GET HARP. Ga nog een keer naar WEST.
Bij zigeuner plek: GET TAMBOURINE. Ga 2x ZUID en dan OOST.
Veld met Hooiberg: SEARCH HAYSTACK. Ga nu OOST.
Voor B.B.B. huis: Loop naar rechts tot er een kat en een rat aan komen. THROW SHOE AT CAT. Ga NOORD (achter het huis langs) en dan WEST.
Bij dwergenhuis: TALK TO GRANDPA. GIVE SPINNING WHEEL. Ga nu terug naar het dorp en ga de kleermakerswinkel binnen.
In kleermakerswinkel: GIVE GOLDEN NEEDLE TO YOUNG MAN. Verlaat de winkel en ga de speelgoedwinkel binnen.
In speelgoedwinkel: GIVE MARIONETTE TO MAN. Verlaat de winkel en ga de schoenenwinkel binnen.
In schoenenwinkel: GIVE SHOES TO MAN. Verlaat de winkel en ga het dorp uit. Buiten het dorp ga je 2x WEST.
Veld met hooiberg: Ga de kroeg binnen, praat met de mannen. Ze slaan je in elkaar en opeens lig je in de kelder. Nu word je bevrijd door de rat die je hebt geholpen. GET ROPE. USE HAMMER ON DOOR.
In keuken: Open de kast rechts in beeld, GET LEG OF LAMB. Verlaat de keuken door de linker deur. Ga weer 2x OOST en dan NOORD.
Veld met slang: USE TAMBOURINE ON SNAKE. De slang gaat nu weg en jij kunt het pad oplopen.
Bergveld: WEAR CLOAK. Loop verder naar het volgende veld.
2e bergveld: THROW ROPE AROUND POINTY ROCK (PAS OP: niet aan de tak, want die is niet echt stevig) and CLIMB UP ROPE.
3e bergveld: Als je honger begint te krijgen EAT LEG OF LAMB. Spring steeds op de kleine steentjes tot je aan de overkant bent. Loop over de boomstam en ga OOST.
4e bergveld: Nu wordt Cedric (Dat uiltje weet je wel!) ontvoerd door een wolf. Volg de wolf met je slee! Nu ga je sleeën. Als je beneden bent, ga OOST.
5e bergveld: GIVE LEG OF LAMB TO EAGLE. Loop richting het kasteel. Nu word je door twee wolven mee naar binnen geko-

men.
In het kasteel: Als de wolven je aanvallen: PLAY HARP. Nu word je door een wolf meegenomen naar het hol van de Yeti. Ga NOORD.
Veld voor hol: THROW PIE IN YETI'S FACE. Ga het hol binnen.
In hol: USE HAMMER ON CRYSTAL. Loop nu terug naar de wolf, hij brengt je weer naar de koningin.
6e bergveld: Volg het pad, tot je onder het gat komt waar Cedric naast zit. Je wordt nu gevangen door een grote tweekoppige vogel, die je meeneemt naar zijn nest.
In het nest: GET LOCKET. Nu word je meegenomen door de adelaar die je te eten hebt gegeven. Je komt nu op het strand.
Op het strand: GET CROWBAR. Ga ZUID.
Voor schiphuis: RING BELL. Ga 2x NOORD.
Veld met schip: USE BEEWAX ON SHIP. Duw de boot het water in. Ook hier kan het programma om een code vragen.
Op schip: Ga 3x RECHTS en een keer NAAR BENEDEN.
Op Eiland: Je bent nu op een eiland en je wordt gevangen genomen. PLAY HARP, GET FISHHOOK. Ga nu WEST. GET CEDRIC. Ga nu weer WEST.
Op strand: GET SHELL. Ga de boot in en ga LINKS tot je aanmeert voor het huis van de strandjutter.
Voor schiphuis: RING BELL, GIVE SHELL TO MAN. De man geneest Cedric en wijst je de weg naar het eiland van Mordack.
Stenen aanlegplaats: GET FISH. Loop de trap op. USE CRYSTAL ON COBRA'S.
Voor het kasteel: Volg het pad links van het kasteel.
Veld met rooster: USE CROWBAR ON GRATE.
In doolhof: Dwaal door de doolhof tot je een wezen tegenkomt dat Dink heet.PLAY TAMBOURINE. Als hij danst, verliest hij een speld. Als hij weg is: GET HAIRPIN. Loop nu weer verder tot je een deur vindt.
Veld met deur: USE HAIRPIN ON DOOR.
1e veld in kasteel: Loop naar de linker kast: OPEN CUPBOARD, GET DRIED PEAS. Loop nu door de deur.
In keuken: TALK TO GIRL, GIVE LOCKET TO GIRL. Ga de deur rechts binnen en ga nog een keer rechts. Nu word je gepakt en beland je in een cel.
In kerker: USE FISHHOOK ON HOLE. Nu word je bevrijd door het meisje uit de keuken. Volg haar door de doolhof en ga de deur binnen. Ga NOORD en dan 2x WEST zodat je in de eetkamer bent.
In eetkamer: USE DRIED PEAS ON MONSTER. Het monster valt en je kan er langs. Ga nu ZUID, dan WEST en dan de trap op. Ga de kamer links binnen.
In Mordack's slaapkamer: USE BAG ON CAT. Ga ZUID.
In Mordack's studeerkamer: kijk in het toverboek op tafel. Wacht tot Mordack gaat slapen (Dat kan je zien door de deuropening). Als hij slaapt, ga NOORD.
In Mordack's slaapkamer: GET MAGIC WAND (Naast het bed). Ga nu 2x OOST.
In laboratorium: Ga de trap op en loop naar de machine.
Bij machine: USE CRISPIN'S WAND ON MACHINE, USE MORDACK'S WAND ON MACHINE, PUT CHEESE IN MACHINE, GET CRISPIN'S WAND.
In laboratorium: Nu moet je met Mordack vechten. Als Mordack verandert in een grote wesp, verander dan in een tijger. Als Mordack verandert in een draak, verander dan in een konijn. Als Mordack verandert in een slang, verander dan in een wezel. Als Mordack verandert in een ring van vuur, verander dan in een regenbui.

Dirk Willem van Dam & Daan den Hollander.

****

OPLOSSING KING'S QUEST II

OMA'S HUIS: OPEN MAILBOX, TAKE BASKET.
KERK: OPEN DOOR, PRAY, GRAHAM.
ROTS BIJ MEER (MET GAT): LOOK HOLE, TAKE BROOCH.
BRUG: OVERSTEKEN.
EERSTE DEUR: LOOK DOOR, READ INSCRIPTION, TERUG OVER BRUG.
ROODKAPJE (LOOPT ROND IN BOS): TALK TO GIRL, GIVE BASKET TO GIRL.
STRAND: LOOK SAND, TAKE CLAMSHELL, TAKE BRACELET.
STRAND: LOOK GROUND, TAKE TRIDENT.
ZEEMEERMIN: SWIM, GIVE FLOWERS TO GIRL, RIDE SEAHORSE.
NEPTUNUS: GIVE TRIDENT TO MAN, TAKE KEY.
BRUG: OVERSTEKEN.
EERSTE DEUR: UNLOCK DOOR.
TWEEDE DEUR: READ INSCRIPTION, TERUG VIA BRUG.
HEKSENHOL: LOOK BOTTLE, TAKE CLOTH, LOOK CAGE, PUT CLOTH OVER CAGE, TAKE CAGE.
BOOM: LOOK TREE, LOOK INTO HOLE, TAKE MALLET.
BOOMSTRONK: LOOK INTO STUMP, TAKE NECKLACE.
WINKEL: OPEN DOOR, TALK TO WOMAN, GIVE NIGHTINGALE TO WOMAN.
BUITEN: RUB LAMP (3X), RIDE CARPET.
GEBERGTE: THROW BRIDLE TO SNAKE.
EENHOORN: TALK TO HORSE.
GROT: TAKE KEY.
PLATEAU: RIDE CARPET.
BRUG: OVERSTEKEN.
TWEEDE DEUR: UNLOCK DOOR.
DERDE DEUR: READ INSCRIPTION, VIA BRUG TERUG.
DWERGENHUIS: OPEN DOOR.
LADDER: NAAR BENEDEN KLIMMEN.
WOONKAMER: LOOK FIREPLACE, TAKE SOUP, LOOK CHEST, OPEN CHEST, TAKE EARRINGS.
OMA'S HUIS: OPEN DOOR, TALK TO WOMAN, GIVE SOUP TO WOMAN, LOOK UNDER BED.
BOS: LOOK TREE, TAKE STAKE.
VERZUURD MEER: WEAR RING, WEAR CLOAK.
VEERDIENST: LOOK MAN, ENTER BOAT.
DOORNENHAAG: EAT SUGAR.
KASTEEL: OPEN DOOR.
SLAAPKAMER: LOOK, OPEN DRAWER, TAKE CANDLE.
FAKKEL: LIGHT CANDLE.
EETKAMER: LOOK TABLE, TAKE HAM, WEAR CROSS.
KIST: LOOK COFFIN, TAKE PILLOW, TAKE KEY, TERUG NAAR HAL.
HAL: DRACULA VLUCHT.
KIST: OPEN COFFIN, KILL DRACULA, TAKE KEY.
TORENKAMER: LOOK CHEST, UNLOCK CHEST, OPEN CHEST, TAKE TIARA.
DOORNENHAAG: ENTER BOAT.
BRUG: OVERSTEKEN.
DERDE DEUR: UNLOCK DOOR, NAAR BINNEN GAAN.
KLIPPEN: LOOK, TAKE NET, FISH.
VIS IN NET: TAKE FISH, THROW FISH IN WATER, RIDE FISH.
INHAM OP EILAND: LOOK GROUND, TAKE AMULET.
TOREN: OPEN DOOR.
LEEUW: GIVE HAM TO LION, OPEN DOOR.
TORENKAMER: LOOK GIRL, KISS GIRL, LOOK AMULET, SAY HOME.
THE END: EINDE.

Martijn van Gessel.

POKE'S en TIPS

Tip voor Sierra adventures

Bij deze adventures is het gebruikelijk dat de speler allerlei objecten moet verzamelen. Vaak is het zo dat, wanneer je een bepaald object niet hebt, je het spel niet tot een goed einde kunt brengen. Wanneer je niet zeker bent of je alles hebt, kun je in een save-game van de meeste Sierra adventures de noodzakelijke objecten opzoeken. Dit kan b.v. met PC-Tools.

SILPHEED

Speel veld 1 rond met 25000 - 40000 punten. Laat je in area 2 vernietigen en beëindig het spel. Kijk met Norton of PC-Tools in het bestand SILPLAST.SAV. Het 5e byte (= 87 hex) verander je in 89 (hex) en save het bestand. Start Silpheed op en druk op F4 voor het laatste bestand. En dan.....

Arjan Rooze en Wouter Theune

CODENAME ICEMAN

Hier enkele tips. Mocht je verder nog vragen hebben; wij hebben dit spel uitgespeeld en dus kun je altijd bellen: 038-224841.
1. De ring van het meisje ligt buiten haar hut.
2. Maak aantekeningen tijdens de uitleg in het Pentagon.
3. Zorg ervoor dat je in het Pentagon je juiste ID weer terugkrijgt.
4. Een echte Commander salueert uiteraard naar een officier en de trots van Amerika: de "Stars & Stripes".
5. Tijdens het varen in de onderzeeboot moet je de raadgevingen in je handleiding niet in de wind slaan en goed lezen wat je fout hebt gedaan als je "dood" bent.

THE COLONEL'S BEQUEST

Wij hebben ook dit spel uitgespeeld, maar zijn geen "superspeurder" geworden. Nu zal dit met name liggen aan twee dingen, waar wij zelf niet uitkomen. Ten eerste: uit het kanon op de Colonel's kamer hebben wij een sleutel gehaald. Wat hiermee te doen? Ten tweede: waar ligt de "crank"? Waarschijnlijk bij de alarmklok buiten, maar dat is dan ook het enige.
DE TIPS: 1. Leun eens tegen een klok, een kast of een spiegel aan. De meest handige "dingen" ontdek je dan.
2. In tegenstelling tot de andere "Sierra's" heb je bij dit spel wel iets aan de F1-funktietoets oftewel de "help"-pagina. Lees deze aandachtig en doe er wat mee!
3. Bezoek zo vroeg mogelijk de zolder.
4. Pak alles wat je tegenkomt en (misschien) handig kan zijn.
5. De monocle van Dr.Feels is een zeer bruikbaar instrument.
6. Sla nooit (althans in dit spel) de raad van je wijze vader in de wind.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: DE OPLOSSING

En hier is ie dan, de oplossing van Indy en z'n kruistocht. Voor iedereen die al maanden hopeloos vastzit of voor degenen die het eventjes snel willen uitspelen. .... Nee jammer dan, maar zo gaan we niet te werk. Deze oplossing is alleen in grote lijnen beschreven, zodat er plaats blijft voor creativiteit. Mocht het je echt niet lukken, dan kun je altijd even bellen.
HET SPEL: Je begint in je eigen universiteit. Hier kun je (leren?) boksen en het één en ander pakken. Als je nu via het raam naar buiten gaat, krijg je een animatie. Ga hierna even naar het huis van je pa en pak een "sticky tape" plus een schilderijtje. Dan terug naar de uni en "gebruik" daar de "sticky tape" met het potje. Je zult nu een sleutel vinden, welke je dan weer kunt gebruiken in je vaders huis. Pak het boek en neem het vliegtuig naar het zonnige Zuiden.
Hoera! Venetië! Hier krijg je een animatietje en eenmaal in de bibliotheek pak je drie boeken, waarna je een gat in de juiste "slab" slaat. Nu bevind je je in de tunnels! Hier wandel je eventjes naar de grafkamer en dan ga je weer naar buiten.
Eenmaal buiten volgt er weer een animatie en begeef je je naar de Oostenrijks-Duitse grens, waar je Jones Sr. bevrijdt. Probeer zoveel mogelijk Duitsers om te praten door ze wat aan te bieden of door gewoon een gigantische smoes te bedenken. Vecht zo min mogelijk! Heb je Henri bij je, dan ga je naar Iskenderun door óf met het vliegtuigje te gaan óf met de zeppelin. Ik ben met het vliegtuig gegaan. Stijg op en ontwijk zoveel mogelijk Messerschmidts. Henri schiet ze wel neer (hopelijk). Als je zelf wordt neergeschoten, vervolg je je weg in een "georganiseerde" auto. In Iskenderun haal je simpel genoeg de Graal en jawel.... je hebt het uitgespeeld. En dat was dan (helaas genoeg) "alweer" Indy III.

Delectat Productions. Maarten Broekema. Tel. 038-224841.

LARRY II

Bij de oplossing van dit spel (Gids nr. 6) staat dat er één manier is om langs de bijen te komen als je uit het vliegtuig bent gesprongen maar er is nog een mogelijkheid: ga bij de bosjes staan en geef de opdracht 'crawl'. Nu zal Larry -mits hij op de goede plaats staat- onder de bosjes door kruipen en behaal je tevens het maximale aantal punten.
Ook meer punten dan bij de beschrijving in Software Gids nr.6 staat kun je verkrijgen door het volgende:
Als je naar het Space Quest Park gaat (naar boven en naar rechts vanaf Eve's huis) en daar even wacht -om de tijd te verdrijven kun je ook LOOK PARK intikken- krijg je na een tijdje een bewegend stipje op het scherm te zien. Dit is een joggende vrouw/man. Type LOOK GIRL in en je krijgt 1 punt. Niet veel, maar alle beetjes helpen.
In plaats van het geld kun je ook de zeepjes in de bikinitop doen. PUT BIG SOAP IN BIKINI TOP.

Peter v.d. Lee.
Roger Lord.

LARRY 1

Nadat het spel is opgestart toets je ALT-d of ALT-v in. Nu is de editor geladen. Type nu OBJECT NUMBER en je ziet alle objecten met een nummer ervoor. Type nu GET ALL en daarna het nummer van het object dat je wilt hebben (je krijgt hier geen punten voor). Het werkt niet op alle versies van Larry 1 en bij mij ook op Police Quest 1.

STREETROD

Koop de auto van $475 en haal alles eruit (dus versnellingsbak, motor en toebehoren). Verkoop deze auto en geef als bedrag $88888. Dit kan alleen met deze auto.

Martijn van Gessel.

SPACE QUEST III

Aanvulling op oplossing in Software Gids nr.6:
Je hoeft bij Monolith Burgers niet het hele menu te bestellen, alleen maar het Happy Meal Menu.
Als de wetenschappers op Ortega weg zijn, kun je door de telescoop kijken: LOOK THROUGH TELESCOPE. Hiervoor 10 punten.
Nu kan het spel met het volle aantal punten: 738 uitgespeeld worden.

Roger Lord - Limbricht.

PRINCE OF PERSIA

Type bij de DOS prompt: PRINCE MEGAHIT + ENTER. Je kunt dan tijdens het spel allerlei leuke truukjes uithalen.
SHIFT T = Meer levens.
SHIFT W = Als je van een aantal etages naar beneden valt, kun je met deze truuk toch nog goed neerkomen.
SHIFT L = Voor alle levels.
SHIFT = = Om meer minuten te maken.

SHIFT B = Je kunt het hele veld donker maken, waarbij je alleen jezelf ziet.
SHIFT I = Draai het veld om. Je loopt op de kop.

XENON 2 (MS-DOS)

Laad het spel. Als het programma vraagt om de grafische kaart, druk dan in plaats van ENTER F7 in. Ga nu spelen en druk de I in. Je gaat dan niet meer af. Ook kun je de directories renamen, zodat je begint met bijvoorbeeld level 3.

ULTIMA V

Dungeon:	Word of Power:	Item to be found:	Location:
DISPISE	VILIS	BOAT CPT.JOHN	SERPENTS SPINE
WRONG	MALUM	SHARD OF HATRED	NW.OF LOST HOPE BAY
DECEIT	FALLAX	SHARD OF FALSEHOOD	DAGGER ISLE
DESTARD	INOPIA	AMULET OF KING	N.OF CAPE OF HEROES
COVETOUS	AVIDUS	SHARD OF HATRED	NE.OF LOST HOPE BAY
HYTHLOTH	IGNAVIUS	MAGICAL ARMOUR	ISLE OF AVATAR
SHAME	INFAMA	DUNGEON NAAST VERAMOCOR	S.OF SERPENTS SPINE

Name of Shrine:	Mantra:	Location:
Compassion	MU	S.of Lock Lake
Spirituality	OM	Moongate 0.00h.
Justice	BEH	N.of Deep Forest.
Honour	SUMM	N.of Cape of Heroes.
Humility	LUM	Isle of Avatar.
Valor	RA	Valorian Isle.
Honesty	AHM	Dagger Isle.
Sacrifice	CAH	Drylands

Namen van de 3 Shadowlords: FAULINEI (Falsehood), NOSFENTOR (Cowardness) en ASTAROTH (Hatred). Het password van de Resistance is DAWN en van de Oppression is IMPERA.

Michiel Loermans - Asten.

ULTIMA VI

Ga naar het Lycaeum en zoek daar het boek "The Lost Book of Mantra's". Breng het boek naar de wisps (bij Yew), spreek er eerst één aan en vraag hem over "information". Beëindig het gesprek en spreek de wisp nog een keer aan. Hij zal je dan vragen of je "The Lost Book of Mantra's" wilt ruilen met iemand uit een andere wereld (zeg "Yes"). Hij vraagt je dan of je daarvoor in de plaats informatie wilt hebben (zeg "No", anders begint hij te praten over allerlei onbekende formules). Ieder groepslid krijgt nu zoveel gold nuggets als hij kan dragen, dus laat al je spullen achter (dan kun je veel meer dragen). Het is veiliger om je spullen in je kamer in Lord British' kasteel te laten. Doe ze in een kist of een zak, anders kunnen er spullen verdwijnen!!!!
Als je de gold nuggets hebt, is het handig om ze op te slaan in kisten. Ook hier is het raadzaam ze in het kasteel op te slaan. Doe de nuggets in meerdere kisten, niet in zakken, want in zakken kunnen de nuggets "door elkaar raken". Je doet er bijvoorbeeld 144 + 144 nuggets in, maar als je dan LOOK BAG geeft, komen er 288 uit. Het is niet raadzaam dat te doen, want als je er teveel indoet, krijg je ze er nooit meer uit.......

De Pirates Cave ligt op het eilandje Zuid-Oost van Buccaneer's Den (Zuid-West van New Magincia) bij een open plek, waar een hydra op zit. Graaf in het midden een gaat (met een schop, gewoon "Use Shovel"). Cast in de Pirate's Cave regelmatig de Reveal Spell; er zitten namelijk veel traps in de nauwe doorgangetjes. Neem op het 3e level van de Pirate's Cave het gat met de golden nugget ernaast; dat is het ENIGE GOEDE!
Je kunt ook spells kopen bij Nicodemus. Hij woont tussen twee rivieren, bij de baai naast Yew.

C.Tjahja.

HELP!

EGA EMULATOR

Wie kan mij helpen aan een EGA emulator voor de ATI-UGS kaart (zit o.a. in de Philips 9100) voor spellen 320x200 of 640x200 bij 16 kleuren. Bij de kaart worden programmeervoorbeelden geleverd (o.a. GSDEMO1.C en IOX.ASM) waarmee de kaart in 16-kleuren mode wordt geschakeld. Wie weet of het mogelijk is -en hoe- om iets dergelijks te maken zodat ook EGA spellen op deze kaart kunnen draaien.
Tel. 08336- 31588 (Jeschael).

OPERATION STEALTH

Wie kan mij helpen met OPERATION STEALTH. Ik kom, als ik door de KGB gevangen genomen ben, niet meer uit de grot. Tips bij het verdere verloop van het spel zijn natuurlijk ook welkom.
Rene Fuhren, Wessem. Tel. 04756- 3316

PRINCE OF PERSIA

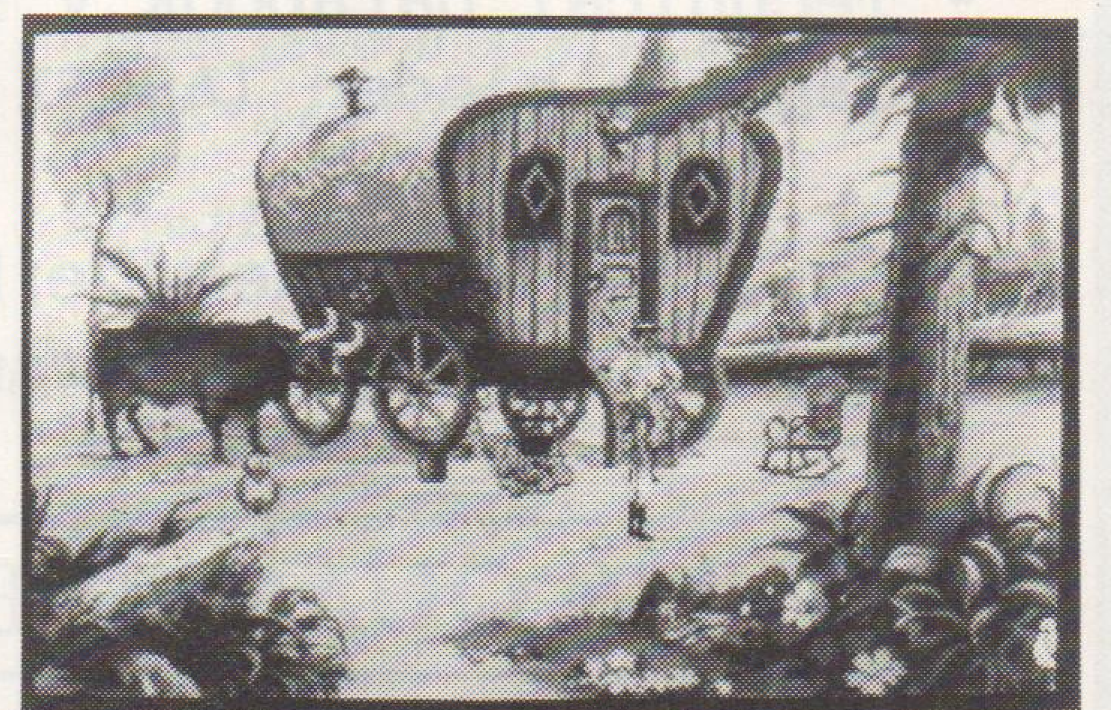
Na aan het begin van level 6 de wachter gevloerd te hebben doet zich de volgende situatie voor:
Het transparante figuurtje, dat op level 4 aan de spiegel ontsnapte, stapt op het vloerpaneel waardoor het hek (zeer snel) naar beneden zakt en ik naar beneden -en te pletter- val op level 7! Ik kom hier niet verder. Wie kan mij hiermee helpen?
Erik de Jong, Surinamestraat 12, 8931 CX Leeuwarden. Tel. 058- 884316

FUTURE WARS

Ik zit in de Middeleeuwen in een klooster vast. Ik heb in het klooster alles gedaan wat ik kon: de abt wijn gegeven, de remote control gepakt en daarmee een kastje open gemaakt en hieruit een pas gepakt waarop staat 'bio challenge'. Wat nu?? **Peter v.d. Lee, Bunuelstrook 46, 2726 SE Zoetermeer.** (NvdR: Terug naar de wijnkelder en alle vaten goed onderzoeken, totdat je er een gat in ziet.
Een andere briefschrijver wilde weten, wat je moet doen als je bij het ruimtestation van de Crughons bent aangekomen: je onzichtbaar maken en als een speer naar de kisten linksonder in het beeld gaan, waarachter je je kunt verstoppen.)

KEEF THE THIEF

Nogmaals het probleem met het "disarmen" van de "traps": dit lukt mij niet en ik denk dat dit komt omdat mijn "disarming ability" te laag is. Kan iemand mij vertellen hoe ik deze skill kan verhogen of een andere tip om dit probleem op te lossen.
Tuan Lam, Weverij 23, 1825 HH Alkmaar.



PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA (Holland)

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. Tel: 01827-2272 (Arjan).

FM-PAC INGEBOUWD ** UNIEKE INTERNE HARDWARE STUNT **

WIJ BOUWEN IN: Yamaha YM 2413, MSX Music BASIC ROM en enkele schakel I.C.'s. Tevens ontvangt u een FM-Pac BASIC boekje. Werkt op 7 MHz. Goede kwaliteit en 3 maanden garantie. Voor alle MSX-2 en MSX-1 computers.

Prijs: FL. 160,=

AANBIEDING: MSX-2+, 7 MHz. en FM-PAC ingebouwd (alleen NMS 8250/55/80 en Sony HB-700).

Prijs: FL. 500,=

Hardware:

- MSX TORNADO muis		FL.	65,00
- 7 Mhz. print (nette print, betrouwbare Z80H!)		FL.	50,00
- MSX-2+ Yamaha videochip V9958 inbouwsetje		FL.	140,00
- 720 Kb. diskdrive (beige/zwart)		FL.	150,00
- 512 Kb. externe memory mapper in luxe opbergdoos		FL.	275,00
- Pseudo stereo kastje		FL.	75,00
- 720 Kb. externe drive in kast met voeding en kabel. Voor 2e drive NMS 8235/45 of Sony HB-700 (beige/zwart)		FL.	275,00
- Sony HBI-V1 digitizer (voor Europees PAL videosysteem!)		FL.	699,00

Software: (1) = enkelzijdig (2) = dubbelzijdig

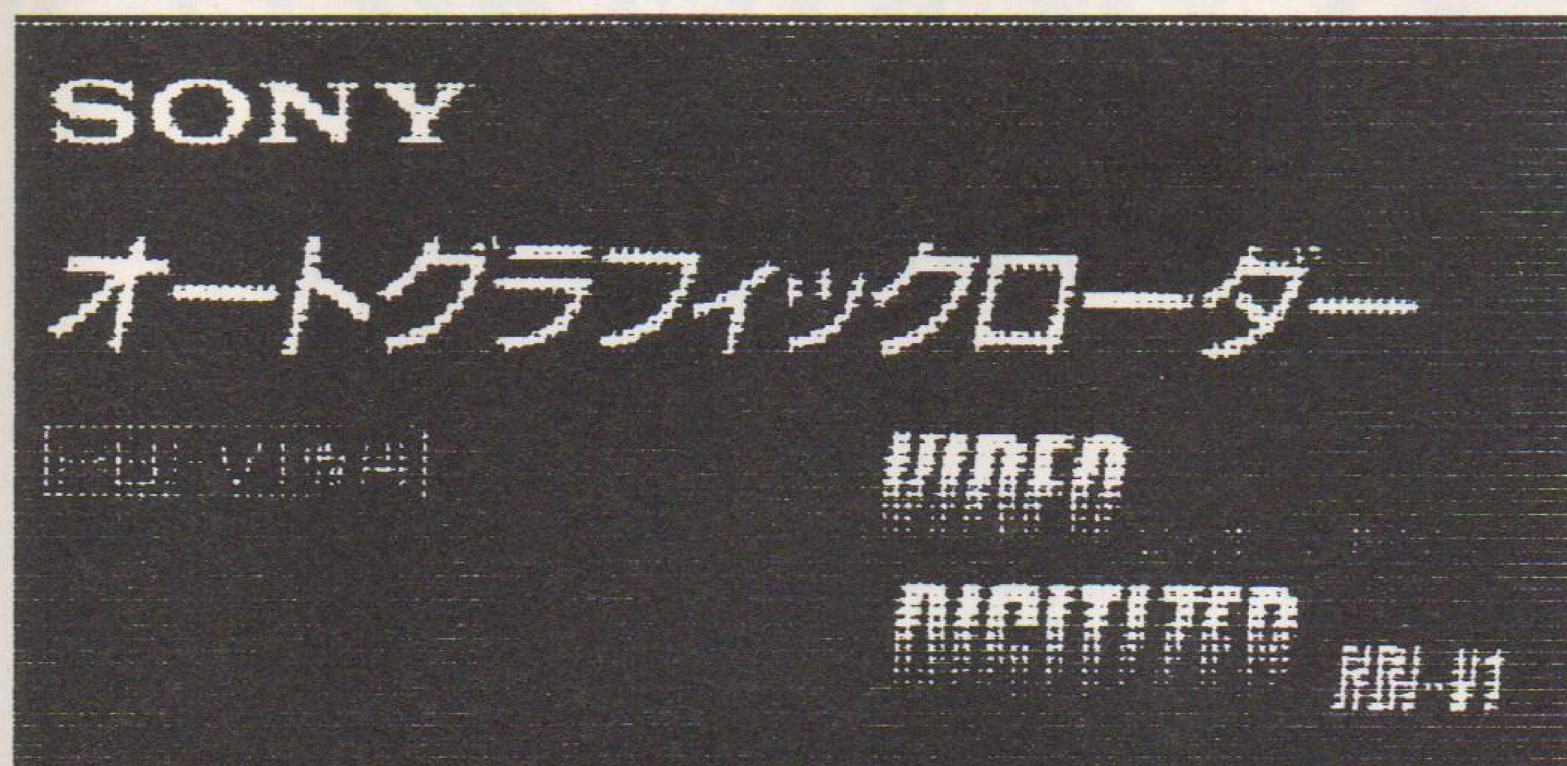
- Plotterdisk 1 (versie 2)	(1)	FL.	32,50
- Plotterdisk 2	(1)	FL.	32,50
- Gamestamps, the program	(1)	FL.	32,50
- Gamestempels 1	(1)	FL.	20,00
- QUATTRO (an impossible BREAK-OUT clone) muis nodig	(2)	FL.	32,50
- QUATTRO + MSX muis	(2)	FL.	90,00

Diversen:

* Abonnement QUASAR (10 keer)	(2)	FL.	37,00
* Abonnement JOURNAAL (10 keer)		FL.	30,00
* Abonnement QUASAR + JOURNAAL (10 keer)	(2)	FL.	60,00
* Proefnummer QUASAR + JOURNAAL	(2)	FL.	7,50
* MSX DOS 2.20 reference handboek		FL.	25,00
* MSX 2+ V9959 technical databook		FL.	15,00
* Technical databook S 3527 of S 1985 (controller/engine)		FL.	50,00
* Technical databook V 9938 (MSX-2)		FL.	50,00
* Japanse bladen (ASCII MAGAZINE of MSX FAN)		FL.	25,00

Bestelwijze: bel of schrijf ons! Wijzigingen voorbehouden!
Hardware inbouwen: bel ons voor een afspraak!

GRATIS QUASAR BIJ EEN BESTELLING BOVEN FL. 25,=



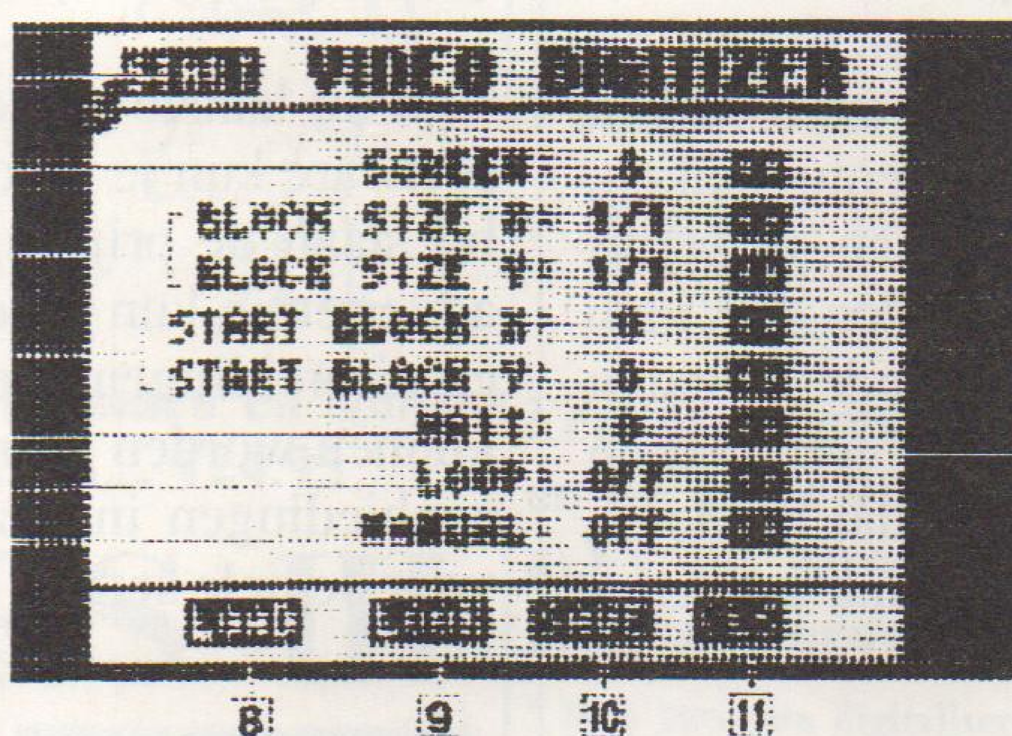
VIDEO DIGITIZER
SONY HBI-V1

MSX Club Gouda.
MSX-2/MSX-2+
RAM 64Kb, VRAM 128Kb.
3.5" DS diskette.
Richtprijs: FL. 699,=.

Deze digitizer werkt -volgens MSX Club Gouda- ook op een omgebouwde MSX-2 mits deze is voorzien van BASIC 3.0. Het pakket bevat een cartridge, een tulpstekker, een demodisk en een handleiding. MSX Club Gouda heeft het pakket aangepast aan de Europese PAL video-norm.

Met deze cartridge tover je je MSX-2(+) om naar een videocomputer zoals de Philips NMS 8280 of de Sony HB-900-P. Wie de prijzen van deze computers kent zal met een klein rekensommetje zien dat dit pakket niet echt duur is. De Sony HB-900P is nog leverbaar, maar niet langer als consumenten elektronika, dus deze computer is inmiddels welhaast onbetaalbaar geworden.

Dit pakket is alleen geschikt voor de videofanaat, want het is bedoeld om videobeelden in te voeren, te manipuleren, animaties en overvloeiers te maken en van tekst te voorzien. Uiteraard gaan we vervolgens onze videofilm voorzien van de animaties, teksten en truuks die we met dit pakket hebben gemaakt. Het signaal van videorecorder, videocamera, videotuner etc. moet -via het tulpstekkertje- aan de cartridge aangeboden worden. Een tweede aansluiting op de cartridge dient om het signaal weer terug te voeren naar monitor, videorecorder etc. Voor dit alles wordt software bijgeleverd en daarbij zitten enkele voorbeelden (zowel voor MSX-2 als MSX-2+ zijn demo's aanwezig). Veel van deze software is in BASIC, dus daar valt heel wat van te leren.



Daar dit pakket uit Japan afkomstig is en niet is aangepast voor de Europese markt kom je op het beeldscherm en in de handleiding nog heel wat Japans tegen. De menu's zijn echter vrijwel geheel in het Engels en veel in de handleiding ook, dus het is te doen. Even doorbijten als je wat vreemde foutmeldingen krijgt of wat vragen moet beantwoorden (er verschijnt regelmatig wat tekst op het scherm die om de invoer vraagt van het scherm waarop je wilt werken).

De kwaliteit van alles is op het bekende niveau van Sony: boven het gemiddelde (zo heeft de cartridge nog een echt beschermklepje); dus dat zit wel goed. Het Japans -zo hier en daar- moet je maar op de koop toenemen. De prijs is zeer redelijk, zeker als je in ogenschouw neemt dat de club zelf nog de PAL-aanpassing maakt. De menu's zijn zeer praktisch en zijn geheel in het Engels.
Hopelijk kan MSX Club Gouda dit materiaal blijven leveren.

QUATTRO

MSX Club Gouda.
MSX-2/MSX-2+
3.5" DS-diskette.
Muis noodzakelijk.
Richtprijs FL. 32,50.
Incl. Tornado muis FL. 90,=

Nog even voor alle duidelijkheid: QUATTRO werkt ALLEEN met muis!

QUATTRO is een BREAK-OUT variant met 30 velden. Alweer een tennisspel? Ja, maar dit spel heeft als subtitel "AN IMPOSSIBLE BREAK-OUT CLONE" en dat doet al iets vermoeden.
Dit spel maakt gebruik van 4 batjes om de bal te slaan. 1 onder, 1 boven, 1 links en 1 rechts. Met de muis bestuur je de linker en de rechter bat of de bovenste en de onderste. Muren zijn dus alleen in het midden van het veld en na een paar minuten spelen lig je al gierend onder je computer... wat een waanzin!

Wie het iets langer volhoudt komt al gauw tot de konklusie dat dit spel wel eens impossible zou kunnen zijn. Het vergt een enorme concentratie om aan het besturen van 4 batjes te wennen. Na lang oefenen gaat het echter beter en wil het raken van de bal wel eens lukken. Ga dan echter niet een gewoon BREAKOUTje spelen, want dan ga je gigantisch de mist in en moet je weer helemaal omschakelen naar QUATTRO.

Het idee is uitstekend, de beelden zijn prima en de prijs is laag. Het programma ondersteunt MSX-AUDIO (Philips muziek module). Jammer van die muis; kon dit nu ook niet met toetsenbord of joystick? Voor wie geen muis heeft, is er de aanbieding om het spel samen met de Tornado muis aan te schaffen voor eveneens een zeer redelijk bedrag. Jammer dat deze Tornado muis niet zo'n beste reputatie heeft.

Verder gewoon ouderwets leuk, maar wel lastig, en ZONDER JAPANS!

Alfred Debels

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	10
PRIJS:	10

Er is (en komt) weer software voor de MSX!

Na een half jaar van stilte rondom de MSX ligt er ineens weer een heuse stapel software op mijn buro waaronder zeer veel titels voor Dynamic Publisher voor de MSX. Daarbuiten heb ik een lijst ontvangen van hard- en software uit Korea voor de MSX en de MSX-2 en als alles goed gaat zouden we in het komende nummer al titels uit deze lijst kunnen beschrijven. Laat ik maar beginnen met wat er ligt; hiervan is in ieder geval zeker dat deze software volop verkrijgbaar is.

DEMO-KIT DELUXE MSX-2:
Deze software staat op 3.5″ diskette en wordt geleverd met een Nederlandse handleiding en zit in een videodoos met een full-color omslag. Het programma werkt in screen 5,6,7 en 8 en kan van tekeningen of gedigitaliseerde plaatjes een demo maken. Niet alleen stempels uit Dynamic Publisher kunnen verwerkt worden maar ook tekeningen van b.v. Desiplus, Halos of Video Graphics. Er is keuze uit meer dan 60 verschillende effekten waarmee de plaatjes op het scherm kunnen worden vertoond en het is mogelijk om BASIC-Files aan te maken zodat de demo makkelijk zelf ingeladen kan worden. Het programma is menugestuurd en werkt ALLEEN met muis!

PICTUREKIT DELUXE MSX-2:
Dit pakket komt uit dezelfde serie; verpakking en handleiding komen dan ook overeen met het vorige pakket. Deze software is speciaal voor de PHILIPS NMS 8280 en de SONY 900P. Het gaat hier om een mini video-mixer waarmee videofilms voorzien kunnen worden van plaatjes. Het programma kan digitaliseren in 4 formaten, stukjes film animeren, een film voorzien van 'wipes' en heeft een 'picture in picture' mogelijkheid. Ook hier is weer de mogelijkheid om BASIC files aan te maken. Uiteraard weer menugestuurd en alleen te gebruiken met muis.

DYNAMIC LABEL:
Eindelijk! Na vele pakketten met stempels voor diskettelabels is hier dan toch het pakket om deze labels zelf te maken. Je bent nu niet langer gebonden aan de labels die de makers hebben geselekteerd. Nu dus zelf de labels voor je eigen software maken met je eigen ontwerp! Het programma is geschikt voor MSX-2 en werkt met zowel muis als toetsenbord.

DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDINGEN MSX-2 en MS-DOS

Wie niet zo creatief is en niets in bovenstaande software ziet kan weer gebruik maken van de nieuwe software van Peter Vaesen. Er is weer een hele serie uitgekomen met stempels, tekeningen, kaders, fonts etc. voor Dynamic Publisher. Veel uit deze serie is niet alleen voor MSX-2 uitgebracht, maar is ook verkrijgbaar voor MS-DOS (zie advertentie elders in dit blad). De serie bevat o.a.: PIN-UP met 67 pin-up tekeningen, een sportpakket met ruim 170 tekeningen, een december pakket met stempels, vullers en kaders, een kerst- en nieuwjaarspakket met 115 tekeningen en 10 teksten en wensen, een dieren pakket met 180 tekeningen, uitbreiding 3 met 400 stempels en 20 fonts, een mensen pakket met 240 tekeningen, diskstickers 3 met meer dan 100 stempels en uitbreiding 4 met 500 tekeningen, 40 karakterfonts, 42 vullers en 49 kaders.

Al deze pakketten zijn voorzien van een Nederlandse handleiding en een printout. Afhankelijk van de omvang van het pakket wordt het geleverd met één of twee diskettes op 3.5″ voor de MSX. De MS-DOS pakketten zijn ook verkrijgbaar op 5.25″ diskettes.

DYNAMIC ANIMATIE STUDIO:
Deze software hebben we nog niet, maar zal leverbaar zijn als dit blad verschijnt. Met dit -zeer leuke- pakket kunnen met tekeningen (of b.v. teksten) animaties gemaakt worden. Een mannetje kun je laten lopen of teksten kun je laten bewegen.

Van dit laatste pakket is nog weinig verder bekend. Alle andere software kun je vinden in de advertentie elders in dit blad. Daarbij staan de prijzen vermeld van de diverse pakketten. In deze advertentie kun je tevens zien dat Dynamic Publisher pakketten en uitbreidingen voor de MSX met een flinke korting omgeruild kunnen worden voor pakketten voor MS-DOS. De prijzen bij de aanbiedingen in deze advertentie zijn per pakket en dus NIET voor de hele serie!

MSX software uit Korea

Op dit moment zijn er onderhandelingen gaande om MSX software en hardware uit Korea te betrekken. Op het verlanglijstje staan geheugenuitbreidingen en joysticks (verschillende NIEUWE types) een cartridgesplitter (2 roms op 1 slot), en een FM-PAC. Deze laatste zal zeker met veel enthousiasme door de MSX-ers worden ontvangen want de vraag naar FM-Pac's is nog steeds zeer groot en Japan kan deze al een tijd niet meer leveren.

Uiteraard wordt er ook geprobeerd om software naar Nederland te krijgen. Hierbij zit o.a. enkele SCC-cartridges (Nemesis 3, Metal Gear 2), DUNGEON HUNTER met MSX GUN en titels zoals QUARTH en ASHGUINA 2. Voor de Konami-fans zijn er in Korea compilaties met meerdere Konami-titels op megaroms! In totaal zijn ca. 100 titels op compilatie cartridges uitgebracht. De cartridges bevatten 3 tot 9 spellen van Konami.

De communicatie met Korea gaat zeer lastig in een speciaal soort Engels en loopt uiteraard niet lekker vlot, maar we hebben toch goede hoop dat het allemaal zal lukken. Volgende keer meer!

CASSETTE SOFTWARE

Van Alternative Software Limited kregen we een stapel software voor de MSX op cassette met de volgende titels:
GAME OVER, CAPTAIN S, ARMY MOVES, TURBO BIKE, JUDO USHIMATA, DANGER MOUSE (Black Forest Chateau), GILBERT (Escape from Drill), THE MUNSTERS, PUNCH & JUDY en WHO DARES WINS II.
Ik weet niet of alle titels in Nederland uitkomen, maar een gedeelte zeker wel en een ander deel is al leverbaar. Het cassette tijdperk op de MSX is dus nog niet helemaal voorbij.

FM STEREO PAK

Maker: Checkmark
Prijs: FL. 199,=

De FM-PAC is ongetwijfeld nog steeds het meest gewilde stukje hardware op de MSX. Helaas was de import, toen het spul nog leverbaar was, beperkt tot een paar honderd stuks en wordt de FM-PAC nu niet meer door Panasonic gemaakt, omdat alle MSX computers die momenteel in Japan uitkomen toch al de FM-chip standaard hebben ingebouwd. Ook de import van goedkopere Koreaanse FM-PACS zal niet echt helpen, want ook dit zal op zeer kleine schaal gebeuren.

Gelukkig kwam het Weertse bedrijf Checkmark, dat al bij menig MSX-er bekend staat om hun betrouwbare geheugenuitbreidingen, met een prima initiatief. Als er geen PACS meer uit Japan komen, waarom maken we ze dan niet gewoon zelf? Zo kwam de FM Stereo Pak op de wereld.

De cartridge wordt geleverd in een forse, stevige doos. De cartridge heet niet voor niets 'stereo Pak'. Op de Pak zitten 2 aansluitingen, die met de twee bijgeleverde kabels kunnen worden verbonden met de Audio-out van de MSX en anderzijds met een stereo-versterker. Zo kan iedereen het stereo geluid weergeven, zonder ook maar het geringste sleutelwerk aan zijn computer.

Bij de Pak zit een uitvoerige handleiding (Nederlands/Duits) waarin de MSX MUSIC BASIC wordt uitgelegd en tevens hoe de Pak aangestuurd moet worden vanuit machinetaal.

In de cartridge zit helaas geen S-RAM, net zoals in de Koreaanse PAC, maar een echte ramp is dit niet. Vrijwel alle programma's met een S-RAM save mogelijkheid hebben ook mogelijkheid tot saven op disk. Bovendien is de Pak hierdoor een stuk kompakter dan de FM-PAC; hij is niet groter dan een normale Konami cartridge. Wel zit er een ingebouwd demoprogramma in (werkt alleen op MSX-2), waarbij je een aantal demo muziekjes kunt horen en op een keyboard (hé, zijn die toetsen niet gejat uit Synthsaurus !?) waarop zelf muziek gespeeld kan worden met alle verschillende instrumenten.

Of de Pak nu legaal is of niet is me nog altijd een raadsel. Het bericht dat Checkmark de rechten van Panasonic heeft gekocht, lijkt me nogal onwaarschijnlijk. Wel valt op dat noch op de doos, noch op de handleiding de naam Checkmark genoemd wordt, net zoals hun logo overal ontbreekt. Toch heeft men het in de handleiding steeds maar over 'de makers'.... Als Panasonic echter niet meer in Nederland is geïnteresseerd, moeten ze hier ook maar geen trammelant over maken....

Op het moment dat ik dit schrijf is de eerste lading Paks alweer uitverkocht, maar Checkmark heeft beloofd nieuwe te zullen maken. Vraag dit maar even na.

De Stereo Pak is een prima produkt en - wat belangrijker is- een NEDERLANDS produkt, waarop Checkmark met recht trots kan zijn.

Dennis Lardenoye



POKES & TIPS

DEXTER: Als je tijdens het laden de F-toets indrukt krijg je een muziekdemo (je hoeft dus niet het hele toetsenbord in te drukken, zoals in een vorige Gids stond).

NYANCLE: Als je de shop ingaat moet de computer even laden. Druk onder dit laden de GRAPH- en CODE-toetsen snel achter elkaar in en je krijgt nu veel meer CANDY dan je eigenlijk had.

RUNEMASTER 2: Druk bij het introbeeld tegelijk op de SHIFT-, F1- en F2- toetsen en je krijgt een muziekdemo.

DRAGONSLAYER 6: Het derde mannetje kun je krijgen door met je eerste mannetje level 6 te halen en daarna naar het dorp helemaal rechts op het eerste eiland te gaan. Ga naar het huis met het kruis op de grond en praat met de man achter de tafel. Het derde figuurtje (met de cape) komt er nu aan.
Daan van Vliet, Kampen.

XEVIOUS: SELECT + SPATIE geeft tijdens de vliegtuig optie de mogelijkheid te kiezen tussen 'continue' en een soundtest (ook zonder FM-Pac).
Alexander van Koutrik.

Tips voor XAK (slot)

Zie voor vorige tips Software Gids nr. 1.

We pakken de draad op in het 3e (ondergrondse) dorp. Ga dit dorp uit en je komt in een grottenstelsel. In deze grotten moet je alle kisten openmaken. Sommige kisten halen echter een stuk van je power af; je moet dan gewoon even rustig blijven staan. Op een gegeven moment kom je in een kamer waar iets over de grond kruipt (dit blijkt later een dwergje te zijn). Raak het aan; het zal je een vraag stellen die je in eerste instantie met YES moet beantwoorden. Verderop kom je een soort witte kwallen tegen (sorry S.C.F. maar ik heb geen monsterencyclopedie); hier bevindt zich ergens in een kamer een grote witte kwal. Deze stelt je een vraag die je ook met YES moet beantwoorden.

Ook kom je een kist tegen waarin zich twee dwergen bevinden. Als je met hen gesproken hebt, ga dan terug naar de kamer waarin het andere dwergje rondkruipt. Beantwoord zijn vraag nu met NO en ga terug naar de kist. Daar blijken nu ineens 3 dwergen in te zitten en je krijgt van hen een donkergroene scroll.

Loop verder naar boven. Je komt op een gegeven moment in een kamer met een rondzwevend skelet waarin een kist staat. Blijf voorlopig van deze kist af! Loop gewoon door totdat je bij de laatste kamer komt en raak de deur aan. Je mag er nu nog niet in. Ga terug naar de kamer met het zwevende skelet en raak de kist aan. De grond verdwijnt onder je voeten en je komt in een kuil terecht waar je (op een normale manier) niet uit kunt. Gebruik een roze scroll om terug te gaan naar het dorp.

In het dorp krijg je nu van de wapenhandelaar een sterker zwaard. Ga hierna terug naar de grot. Bij de ingang staat een kerel die je niet bepaald vriendelijk toelacht. Na zijn speech verdwijnt hij. Loop nu naar de laatste kamer die je nu wel kunt betreden. Hier staat onze grote vriend je weer op te wachten. Hij zal veranderen in een duivel die verscheidene malen een stuk of zes monsters uit de grond laat oprijzen met welke je moet vechten (level 22 of hoger is hier gewenst). Als je de vijfde ronde hebt overleefd zal de duivel je een vraag stellen. Beantwoord deze met NO!!! Hij zal verdwijnen en er komt een doorgang vrij.

Je komt nu terecht in een lava-landschap. Ga hier naar rechts totdat je bij een ingang komt. Deze komt uit op een grotkamer waarin zich verscheidene mensen bevinden. Spreek ze allen aan. Je krijgt van hen een helm waarmee je in het kasteel (zie hierna) door de "vuurdeuren" kunt lopen. Je kunt nu met de roze scroll ook in één keer naar deze grotkamer terugkeren.

Ga naar het kasteel. Vergeet hier niet je helm op te zetten. Doorzoek hier alle kamers en maak alle kisten open. Je moet in ieder geval een mondkapje vinden waarmee je door de gaskamers van het kasteel kunt lopen. In de linkervleugel van het kasteel is een trap omhoog. Ga deze op en blijf daarna naar onder gaan. Je komt dan in een gaskamer terecht. Ga deze in (mondkapje!) en pak de tweede deur die je tegenkomt.

Hier bevinden zich 2 vuur"sloten" met daaroverheen een brug. Je komt als je verder loopt een gewonde jongeman tegen. Als je deze aanspreekt hoor je een soort gestommel. Als je nu teruggaat naar de kamer met de vuursloten dan zal blijken dat de brug verdwenen is; met andere woorden: je zit opgesloten. Help nu de jongeman op de been en breng hem naar de middelste kamer. Hierin bevindt zich een raderwerk met een hendel. Zet de man weg en ga terug naar de vuursloten. De brug zal verschijnen, maar zodra je er overheen bent is hij weer vertrokken. Als je je bezittingen bekijkt, zul je zien dat je van de jongeman een flesje hebt gehad.

Ga de kamer uit. De deur die zich rechts van je bevindt komt uit op een trap die je nu nog niet op mag. Ga eerst het kasteel uit en ga naar de grotkamer. Geef de vrouw met kind het flesje en spreek ook de andere personen aan. Ga dan naar het dorp, waar je van de wapenhandelaar het sterkste harnas krijgt.

Ga het grottenstelsel dat zich achter het dorp bevindt weer in en ga naar de kamer met de grote witte kwal. Geef hem nu de donkergroene scroll; hij zal veranderen in een jongeman met cape die je een kannetje zal geven. Na enige tijd verdwijnt hij naar het dorp. Ga hem achterna met behulp van je roze scroll. In het dorp staat hij je op te wachten in één van de deuropeningen. Spreek hem aan en geef hem het kannetje; je krijgt er een eekhoorntje voor terug.

Ga terug naar het kasteel en ga de rechtervleugel in. Hier bevindt zich een trap omhoog die naar een kamer leidt met een hoop bedden. Raak het tweede bed van links aan de rechterkant aan. Er verschijnt dan wat tekst. Laat nu je eekhoorntje in dit bed los en je krijgt een ring in de vorm van een draakje. Ga terug naar het midden van het kasteel en ga de bovenste kamer binnen. Ook hier staan bedden. Raak hier de open haard aan. Het vuur zal doven en er verschijnt een tekst met het getal "3" er in. Dit slaat

waarschijnlijk op de drie kristallen die je moet hebben om bij het laatste monster te kunnen komen.

Ga naar de linkervleugel en ga de trap op. Ga weer naar de gaskamer en pak de derde deur. De trap die hierachter ligt mag je nu wel op. Hier staat een kist die na opening een rood kristal oplevert (je hebt er nu dus twee: blauw en rood). In de middelste kamer kun je tussen de pilaren door naar buiten kijken. Ga nu tussen de middelste twee pilaren staan en aktiveer het drake-ringetje.

De ring verandert in een goedaardig draakje. Je kunt op zijn rug plaatsnemen. We krijgen nu een soort schietspelletje waarbij je (op de rug van de draak) vleermuizen en bijen moet neerknallen. Probeer hier zo weinig mogelijk power te verliezen want die heb je straks hard nodig. Halverwege stopt de scrolling en moet je vechten tegen vier wormen die uit de rotswand komen. Gewoon in hun bek schieten; ook hier geldt weer: zo weinig mogelijk power proberen te verliezen.

Na het verslaan van de wormen ga je weer verder om kort daarna het eindmonster van deze "special stage" te ontmoeten: een grote draak. Dit is een pittige knakker. Het is de bedoeling dat je hem in de bek schiet maar dit is makkelijker gezegd dan gedaan.

Als je hem verslagen hebt word je door jouw draakje afgezet op een eilandje. Raak eerst het draakje nog een keer aan om het te laten verdwijnen. Je zult verder zien dat hier een gewonde man op de grond ligt. Van hem krijg je het derde kristal (groen) en het sterkste zwaard.

Als je verder loopt kom je terecht op een eilandje met daarop vier huizen die ieder een letter hebben. Er zijn nog drie van die eilandjes. Er zijn dus in totaal zestien huizen die de letters A tot en met G dragen. Van iedere letter zijn er twee huizen en er zijn twee huizen die een bokkekopje boven de deur hebben. Schematisch ziet het er als volgt uit:

```
EILAND 1   EILAND 2   EILAND 3   EILAND 4
  B  G       E  B       D  C       G  A
  F  D       C  F       +  A       E  +
```

De "+" staat hier voor een bokkekopje.

Als je in een huis met een bepaalde letter stapt word je geteleporteerd naar het daarmee korresponderende huis met dezelfde letter op een ander eilandje. Na lang uitvogelen ben ik er achter gekomen dat je het volgende moet doen:

Het is de bedoeling dat je van het ene huis met bokkekopje via de andere huizen naar het andere huis met bokkekopje gaat, waarbij je iedere letter maar één keer mag gebruiken. Om dit te bereiken moet je het volgende doen:
Neem vanaf het starteilandje huis D. Raak op het eilandje waar je dan terecht komt eerst de deur van het huis met bokkekopje aan. Ga nu de huizen binnen in de volgende volgorde: A-G-B-F-D-C-E. Op het laatste eilandje kun je nu het huis met bokkekopje eindelijk binnen. Van hieruit wordt je geteleporteerd naar een ander eiland met een groot huis. Ga dit binnen en je komt in een gang. Aan het eind hiervan tref je het elfje weer. Na het gesprek verdwijnt ze en verschijnt je laatste tegenstander.

Met het zwaard dat je nu hebt kun je vuurbollen op hem afschieten. Als zijn power bijna op is wordt hij blijkbaar pas echt kwaad. Hij verandert van vorm, zijn powerbalk loopt weer vol en hij gaat nu echt vervelend doen. Met deze grappenmaker ben je heel wat vrije uurtjes zoet.

Als je hem tenslotte toch verslagen hebt loop je eerst naar beneden, naar de ingang van de gang. Hier kun je niet naar buiten. Loop dan terug naar boven en je ziet het elfje liggen. Raak haar aan, stop diskette nr. 1 in de drive en je kunt genieten van de einddemo. Uit de eindplaatjes blijkt trouwens dat we (vroeg of laat) XAK 2 wel kunnen verwachten.

Alex Vermeulen.

ANCIENT YS III

Het gras (kruiden) dat je in de winkel kunt kopen en in de vulkaan kunt vinden kun je gebruiken om je 'life' mee aan te vullen. Je zet bij ITEM in het menu het blokje op gras en keert terug naar het speelveld. Nu kun je je life aanvullen door op de SHIFT-knop te drukken. De andere items kun je ook aktiveren door op SHIFT te drukken.
KETTING: na het drukken op SHIFT kun je je ringpower een beetje verhogen (dit kun je enkele malen doen.)
SPIEGEL: deze bevriest het beeld.
RAMSKOP: alles verdwijnt van het beeld.
LAMP van een vuurtoren: deze moet je gebruiken op het eiland om donkere delen te verlichten.

Tai Ho Yan

SOLID SNAKE

Save het spel op een lege diskette meteen aan het begin van het spel als je Snake 1 bent. Zoek met een diskmonitor sector 14 en verander daarin het volgende:
Alles vanaf regel 20 (de tweede regel dus) de 4e byte t/m regel 50 de laatste byte in FF. Haal nu Snake 1 op en je hebt alles oneindig veel.
Met deze truuk kun je het spel echter niet uitspelen want je komt aan het einde vast te zitten.

Diskbreakers

HELP!

Ik heb een paar problemen bij het maken van een adventure (in screen 8).
Hoe kan ik een figuur achter (of gedeeltelijk achter) een muur of voorwerp laten lopen?
Hoe kan ik een figuur binnen de muren van een kamer laten lopen en stoppen als het tegen een voorwerp aanbotst? In BASIC gaat dit -met controle op de coördinaten- veel te langzaam.
Verder is het de bedoeling dat er muziek gaat klinken naar aanleiding van een gebeurtenis via de FM-PAC. Dit moet snel gebeuren en het spel moet door blijven gaan. Het zou makkelijk zijn als de muziek hiervoor in b.v. Synth-Saurus van BIT2 geschreven kan worden.
Wie weet de oplossing?
D. van der Velde, Dijkgraafstraat 47, 2241 CK Wassenaar.

METAL GEAR 2 (SOLID SNAKE)

MAKER: KONAMI
GENRE: AKTIE-ADVENTURE
FORMAAT: 4 Mb MEGAROM + SCC
PRIJS: FL. 130,= à FL. 150,=

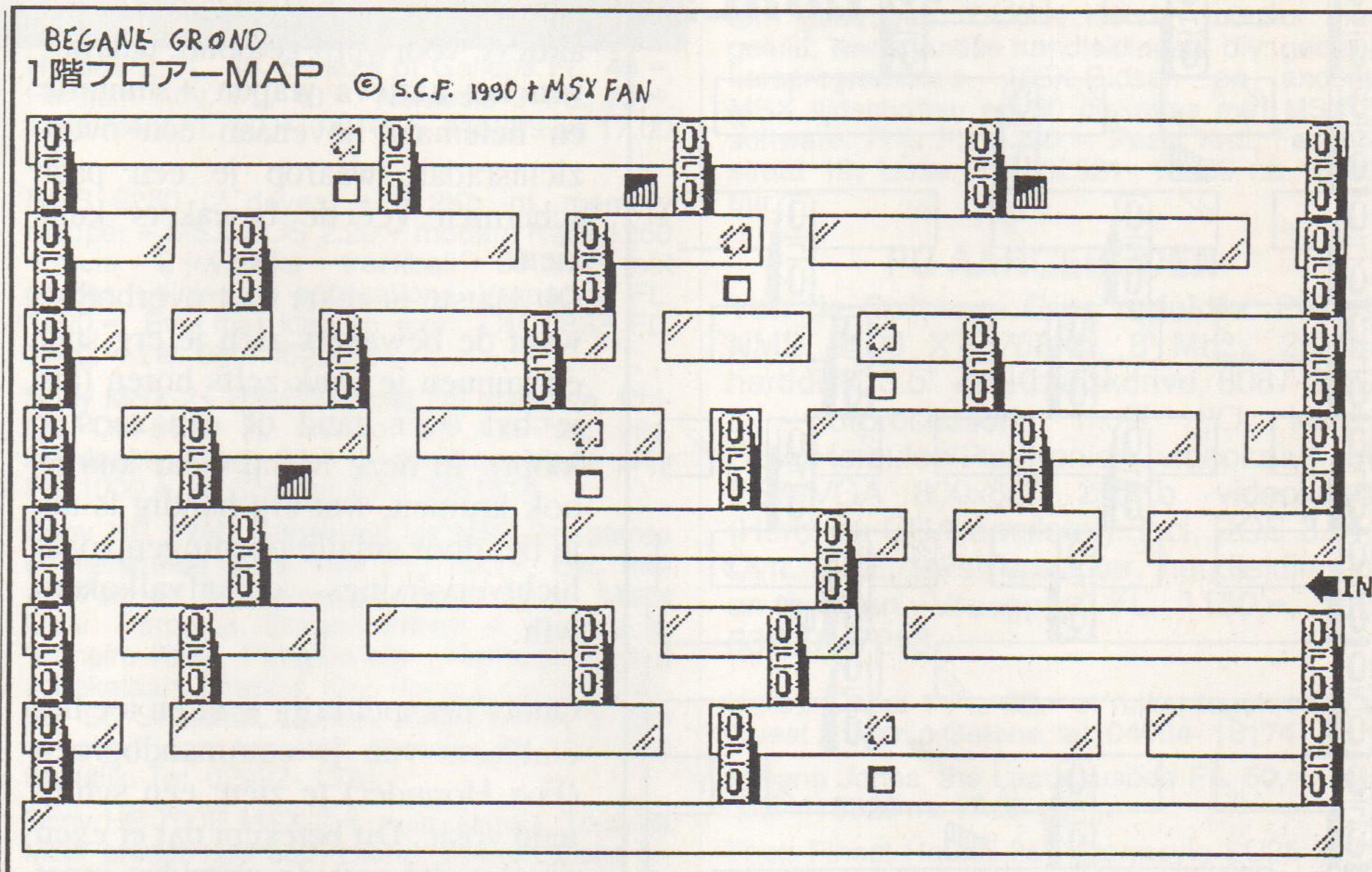
Enkele jaren geleden bracht KONAMI de supertopper METAL GEAR uit. Dit spel was als 'tactisch spionage-adventure' uniek in zijn soort en is sindsdien ook niet meer verbeterd (terwijl KONAMI toch vaak niet zo krenterig is met vervolgen maken). Het feit dat CONTRA/GRYZOR hier als 'Metal Gear 2' werd voorgesteld kwam volgens mij alleen maar door roddelpraatjes (het ging trouwens niet eens om een origineel spel. GRYZOR bestond al veel eerder op de Commodore).
KONAMI heeft uiteindelijk toch besloten om na SD-Snatcher een vervolg te maken op Metal Gear: SOLID SNAKE.

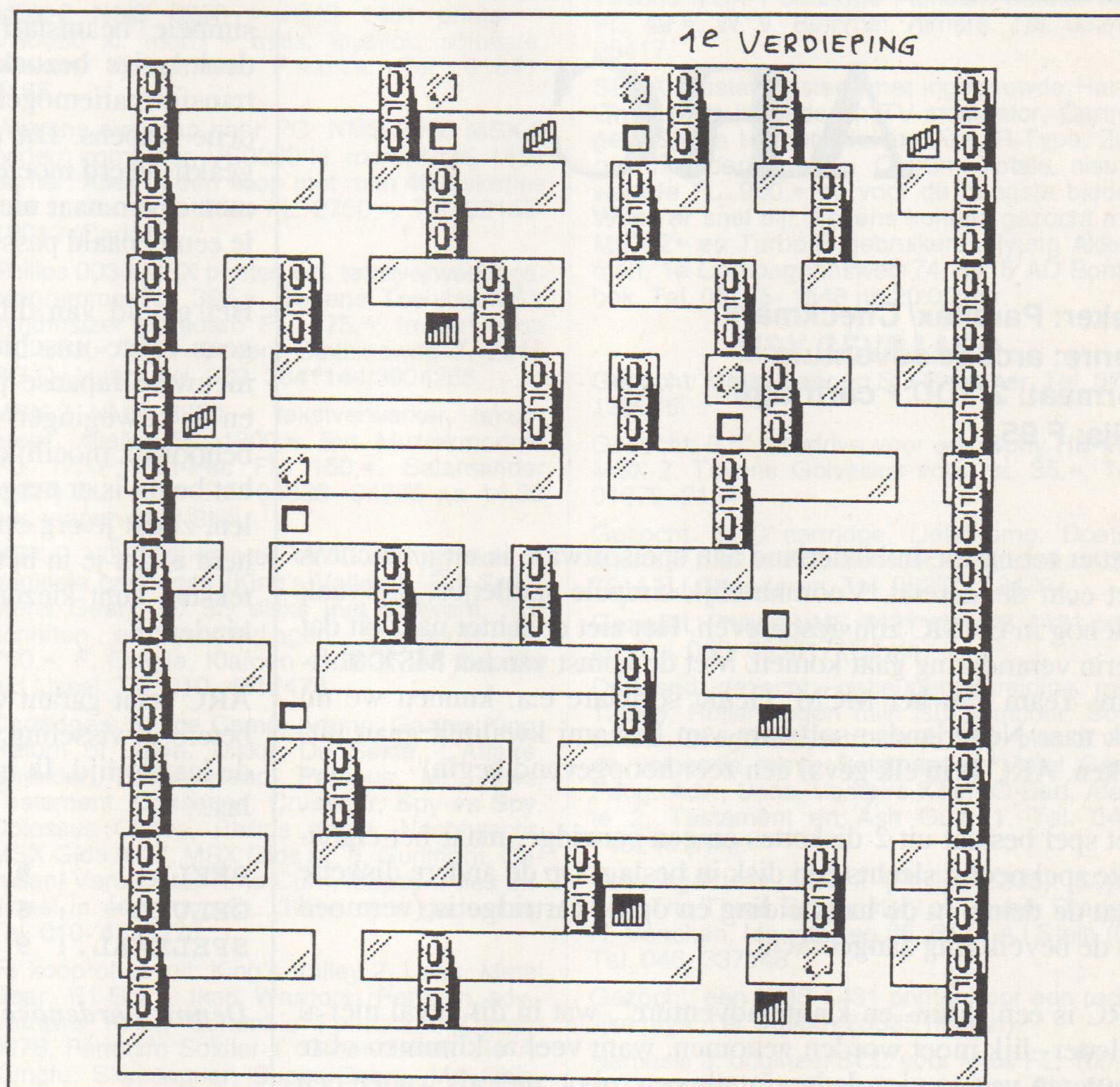
Solid Snake was je eigen naam in Metal Gear 1. Hierin wist je 'Outer Heaven' (het vijandelijke fort) binnen te dringen, de super-gevechtsrobot Metal Gear te vernietigen en tegelijkertijd de uitvinder van het spul (Dr. Petrovich, weet je nog?) uit het fort te bevrijden. Het spel eindigt met de vernietiging van Outer Heaven....

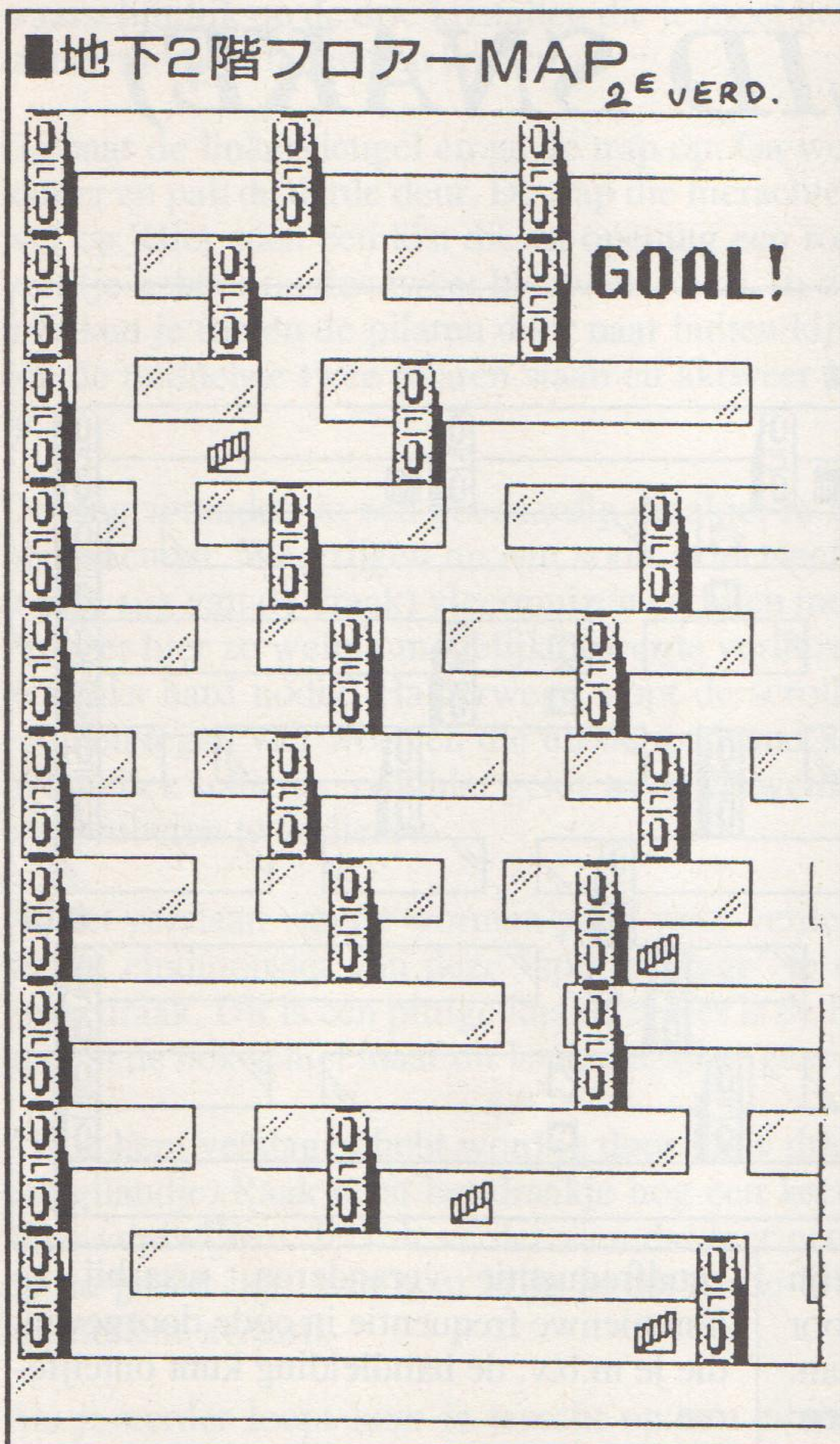
Waarschijnlijk zijn de blauwdrukken van de Metal Gear er nog steeds, want nu heeft de vijand een nieuwe gemaakt, die nog groter en sterker is dan de vorige. Werk aan de winkel dus weer voor onze held Solid Snake.

De cartridge start op met een knappe demo, waarbij we allerlei konstruktietekeningen zien van de nieuwe Metal Gear. Ook zien we de werking van een paar onderdelen: de raketwerper wordt geladen, de mitrailleur vuurt, het oog stelt zich scherp; heel mooi gemaakt allemaal. De muziek die hierbij klinkt is ook topklasse; blijft die SCC-muziek nu maar beter worden? Na het KONAMI-logo volgt er nog een stuk demo met sublieme plaatjes.

En dan, het spel: we zien Solid Snake even buiten het vijandelijke fort aan komen kruipen en meteen krijg je een radioboodschap. Inderdaad, net als in Metal Gear 1 draag je hier weer een radiootje op zak... Wel eentje die een stuk kompakter is als die uit M.G.1. Tijdens het oproepen krijg je schitterend afgewerkte portretjes te zien van degene die je oproept. Er zijn heel wat kontaktpersonen, die stuk voor stuk in de handleiding beschreven staan. Er zitten ook wat oude bekenden tussen: Dr. Petrovich, Grey Fox en Big Boss. Zo'n kontaktpersoon kan vaak van uitzendfrequentie veranderen, waarbij ze hun nieuwe frequentie in code doorgeven, die je m.b.v. de handleiding kunt ontcijferen.







Bij het bekijken van het speelscherm ontdek je toch wel wat verschillen met M.G. 1. Beneden in het scherm staat je life aangegeven en ook je O2 (zuurstof, voor bv. in kamers met gas). Rechts wordt het aktieve voorwerp getoond, daarboven het aktieve wapen + munitie en helemaal bovenaan een overzichtsradar, waarop je een paar schermen ver de bewakers kunt zien.
Dit laatste is zeker niet overbodig, want de bewakers zien je erg snel en kunnen je vaak zelfs horen (als je bv. over zand of een rooster loopt). In deze Metal Gear kun je ook kruipen, wat erg handig is als je bv. door smalle openingen zoals luchtverversings- en afvalkokers wilt.

Onder het spel krijg je af en toe het embleem van je commandogroep (Fox Hounder) te zien: een schietend vosje. Dit betekent dat er even nieuwe data uit de cartridge moet worden gehaald. Als je afraakt kun je hierna ook weer vanaf dit punt verder gaan. Natuurlijk is er mogelijkheid tot laden en saven.

Solid Snake is een prima spel met prachtige muziek en graphics. Alle elementen die Metal Gear zo leuk maakten, zitten hier weer in. Een nadeeltje zijn de Japanse teksten, maar naar mijn ervaring is een spel als dit ook prima speelbaar zonder de tips die je van de verschillende personen krijgt. Metal Gear 2 staat garant voor lang spelplezier en de Metal Gear-fans (wie is dat niet?) moeten dit spel gewoon kopen!

```
BEELD     : 9
GELUID    : 9
SPELKWAL. : 9
```

Dennis Lardenoye

(De kaarten geven de plattegrond van het 'Magical House' in Solid Snake).

ARC

Maker: Parallax/ Checkmark
Genre: arcade adventure
Formaat: 2*2DD + cartridge
Prijs: F 95,-

Wat er tot nu toe in Nederland aan spelsoftware is uitgebracht is niet echt denderend. Voornamelijk simpele spelletjes, die vaak ook nog in BASIC zijn geschreven. Het ziet er echter naar uit dat hierin verandering gaat komen. Met de komst van het MSX Software Team van het MCM, Genic software e.a. kunnen we nu ook naar Nederlandse software van Konami kwaliteit gaan uitkijken. ARC is in elk geval een zeer hoopgevend begin.

Het spel bestaat uit 2 diskettes en een cartridge, maar het eigenlijke spel neemt slechts één disk in beslag. Op de andere diskette staat de demo en de handleiding en op de cartridge is (vermoed ik) de beveiliging aangebracht.

ARC is een "klim- en klauteradventure", wat in dit geval niet al te letter- lijk moet worden genomen, want veel te klimmen of te klauteren valt er niet. Je begint als een robot, met als wapen een simpele "beamstaff". In de loop van het spel moet je verschillende lokaties bezoeken en je krachten opvoe- ren met bv. een transformatiemogelijkheid tot een soort hovercraft en ver- scheidene wapens. Dit alles gebeurt via verschillende terminals die geakti- veerd moeten worden om langs versperrende lasers te komen of om naar nieuwe lokaties te reizen. Het komt ook voor dat je een bepaald password moet zoeken.

Het geluid van dit spel werkt met FM-PAC en is goed, maar geen echte uitschieter. Grafisch kan ARC wedijveren met de nieuwste Japanse produkties. De achtergronden zijn zeer mooi en de bewegingen van je robot zijn vloeiend en soepel. ARC is behoorlijk moeilijk ondanks het feit dat je een save-optie hebt. In het begin is er nergens een mogelijkheid om je energie bij te vullen, zodat je erg op je tellen moet passen. Een leuke bijkomstigheid is dat je in het spel ook voor Nederlandse weergave van de teksten kunt kiezen in plaats van Engels. Handig voor kleinere kinderen.

ARC staat garant voor vele uren spelplezier en ik kan me geen betere afwisseling voorstellen van alle Japanse adventures van de laatste tijd. Ik neem mijn petje af voor de jongens van Parallax...

```
BEELD     : 9
GELUID    : 6
SPELKWAL. : 9
```

Dennis Lardenoye

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

MSX AANGEBODEN

Van de Software Gids redaktie: PHILIPS NMS 1431 MSX NLQ printer. Incl. kabel, handleiding en 8 inktlinten. Vraagprijs FL. 500,=. Tel. 03200- 47218

MSX-2 NMS 8220 + diskdrive Y0010 + interface + twee van deze drie cartridges: Metal Gear, Maze of Galious, Green Beret + 10 disks met div. spellen FL. 645,= excl. verzendkosten. Tevens MSX 1 en 2 cassettes FL. 5,= p.st. Tel. 01611- 2182 (vragen naar Menno).

Originele CARTRIDGES: Usas FL. 50,=. King's Valley 2 (MSX-1) FL. 60,=. F-1 Spirit FL. 60,=. Contra FL. 70,=. King Kong-2 FL. 70,=. Golvellius (MSX-1) FL. 45,=. Topple Zip (MSX-2) FL. 45,=. DISKETTES: Kinderen v.d. Wind FL. 40,=. Starship Rendezvous FL. 70,=. Playhouse strippoker MSX-1 FL. 25,=. Breaker Breaker FL. 25,=. Rad-X FL. 25,=. CASSETTES: Exterminator, Meaning of life, North sea helicopter, Macross, Jet bomber, Beach head, Moonrider, Ice, Boom, Robot wars, Turmoil, Storm, City connection, Zorni, Scentipede, Speed king e.v.a. FL. 5,= (5 voor FL. 20,=).
MSX-Gids nr. X2, 8, 12, 13, 14, 16, 18 t/m 27 FL. 50,=. MCM nr. 18, 20, 24, 26 t/m 44 FL. 75,=. 10 MSX Club Mag. + 13 MSX Info's + 6 MSX Mozaik's + Het grote peek's pokes en truuks boek deel 1 en 4 voor FL. 75,=. Tel. 05454- 72258 na 15.00 uur, vragen naar Marcel

CASSETTE: Rally-X, Jet Set Willy 2, SeaKing, Rasterscan, Starbuggy, Formula 1 sim., Dog Fighter, FL. 3,= p.st. Titanic, Mr. Jaws, Guttblaster FL. 5,= p.st. Sailor's Delight, Spitfire 40, 30 MSX Hits, Flight Deck FL. 10,=. DISKETTE: Penguin, Kong, Time Rider, Scentipede, Haunted House, FL. 5,=. p.st. Compilation Disk 2 FL. 8,=. KONAMI's: Green Beret FL. 12,50. Goonies FL. 17,50. Penguin adv. FL. 25,=. Alles origineel in goede staat. Prijzen excl. evt. verzendkosten. Matthijs Goofers, tel. 070-3237573.

NMS 8250 FL. 450,=. Verder: Konami's Usas FL. 25,=. Maze of Galious FL. 25,=. Nemesis 3 FL. 45,=. Topple Zip FL. 10,=. Alles origineel op cartridge. Alles in één koop FL. 95,=. Maarten de Ranitz, Agaat 39, 2651 SB Berkel en Rodenrijs. Tel. 01891- 12539 na 16.00 uur.

Philips NMS 8245 MSX-2 (ingeb. 256Kb memory mapper), NMS 1431 printer, FM-stereo-Pac, tijdschriften, 80 diskettes met o.a. Solid Snake, Sd-Snatcher etc. FL. 1500,=. Tel. 08859- 53252 na 18.00 uur.

Philips VG8020 met defekte joystickpoort 1. Originele spellen op tape: Afterburner, Alpharoid, BMX Simulator, Game Over 1 + 2, Vampire, Galaxians, Mappy, 25 MSX Hits (5 tapes). FL. 7,50 per tape. Alles in één koop FL. 50,=. Te koop of te ruil tegen andere MSX-2 of SCC roms: Andorogynus, Usas, Hydlide 1, Philips VU 0034 (64Kb geh. uitbr.). Gevraagd: 256Kb geh. uitbr. voor NMS 8250 en MSX-2 ers omg. Elburg om software te ruilen. Tel. 05250- 3115 (Harry / Peter).

Philips NMS 8245 met 160 disks, MSX DOS 2.11, Salamander, boeken, machinetaal cursus, datarec., tapes, joystick (autofire). Alles bij elkaar FL. 850,=. Tel. 08894- 13428 na 18.00 uur (Ben).

Hydlide 2 FL. 45,=. Maze of Galious FL. 40,=. Penguin Adv. FL. 40,=. Nemesis 3 FL. 75,=. Testament FL. 60,=. Tel. 055- 415329 na 17.00 uur.

NMS 8250 (2 drives) + 512Kb int. memory mapper + MSX DOS 2.20 + modem NMS 1250 + muis + 2 joysticks + trackball + 60 disks met games, utilities en applications. Vraagprijs FL. 1500,=. Evt. met kleuren mon. CM 8833 FL. 1800,=. Tel. 080- 452092.

Sony MSX-2+ HB-FDJ1 met DS diskdrive, Philips CM-8833 kl. monitor en FM-Pac. Inkl. Feedback, Aleste 2 en Undeadline. Vaste prijs FL. 1000,=. H. Rog, tel. 070- 3681614.

Sony HB F700, uitgebreid tot MSX-2+, stereo en versnelde drive voor FL. 950,=. Evt. met FM-Pac en 500 disks. Tevens: Usas, Metal Gear, Parodius, Dragon Slayer 4, Hydlide 3, Vampire Killer, Penguin adv., Nemesis 2 (met schakelaar), Firebird, King Kong 2, Gryzor/Contra, SD Snatcher, Quarth, King's Valley 2. Bel of schrijf: Jan Admiraal, Kwadijk 74, 1471 CD Kwadijk. Tel. 02992- 1534

Sony HB-700P MSX-2 + muis, kabels, Toshiba MSX printer HXP550, Hibrid, boeken disks en monitor FL. 1000,=. M.H. Boersma, Ommerweg 65, 7707 AT Balkbrug. Tel. 05230- 56798.

Videocomputer Philips NMS 8280, 2 drives, kl. mon. Philips CM8833, printer Philips VW0030, Philips muis, graphic tablet, joysticks, trackerball, alle MSX Gidsen, div. MSX boeken, div. software, datarecorder. Alles in één koop FL. 2000,=. J. Bodelier, Rdr. Thibaldstraat 24, 6444 EC Brunssum. Tel. 045- 259040 na 18.00 uur.

MSX-2 NMS 8250 + NMS 1431 printer + VS0080 kl. mon. + muis, joystick, software, boeken, tijdschriften. P.n.o.t.k. Tel. 01641-5165.

Wegens overstap naar PC: NMS 8280 MSX-2 (video) computer, VS0080 kl. mon., NMS 1431 printer. Alles in één koop met ruim 40 diskettes met spellen en utilities FL. 2750,=. Tel. 02155-18013 (Carlo).

Philips 0030 MSX printer incl. tekstverwerkingsprogramma FL. 395,=. Tevens Toshiba MSX synthesizer keyboard FL. 275,=. In één koop FL. 550,=. C.F. Jansen, Stationsweg 7, 2515 BG Dn Haag. Tel. 070- 3841144/3904266

MSX-2 NMS 8280 + tekstverwerker, tekenprogr., spellen FL. 1300,=. Evt. Muziekmodule FL. 175,=, FM-Pac FL. 150,=. Salamander (SCC) FL. 40,=. Tel. 04936- 94285 na 14.30 uur, vragen naar Stijn.

MSX-2 VG8235, printer VW-0030, joystick, 3 originele cartridges (King's Valley 2, F-1 Spirit, Metal Gear), 40 SS disks met software, tijdschriften en handleidingen. Vraagprijs FL. 750,=. F. Oranje, Klaroen 4, 2907 GB Capelle a/d IJssel. Tel. 010- 4512473

Cartridges: Space Camp, Aramo, Garyvo King, Return of Jelda. Disks: De Sekte, L'Affaire, Chexder, Beach Head, Perseus, Mr. Jaws, Testament. Cassettes: Crusader, Spy vs Spy, Colossus Chess, Philips demo, Nachtwacht, MSX Gids nr. 7, MSX Gids nr. 8, Gunfright, Galaxian, Vera Cruz, Time Curb, Mappy. Alles origineel in één koop FL. 300,= of in gedeeltes. Tel. 010- 4375276

Te koop of te ruil: King's Valley 2, Usas, Metal Gear, F1-Spirit, Ikari Warriors, Penguin adv., Vampire Killer, Scramble Formation, Darwin 4078, Fantasm Soldier 1, Green Beret, Yie Ar Kungfu, Sky Jaguar, Super Cobra, Mr. Chin, Topple Zip etc. Alles origineel! P.n.o.t.k. of alles samen voor FL. 400,=. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Te koop of te ruil: Tasword MSX-1 (disk), Nemesis 1, Rastan Saga, Mirai, Guardic. A. Platteeuw, Wilhelminalaan 11, 7251 EN Vorden. Tel. 05752- 1173.

Konami megaroms: Salamander, F1-Spirit en Penguin Adv. P.n.o.t.k. Cassettes: Moonrider, Wizards Lair, Stop the Express, Smack Wacker, Mappy, Dig-Dug, Frog en Burgerkill FL. 5,= p,st. Outrun, 737 Flightsim., Flight Deck, North Sea Helicopter FL. 15,= p.st. Marcel van Oers, Celebeslaan 41, 1217 GV Hilversum. Tel. 035- 233194.

Wegens aanschaf PC: Philips MSX-2 NMS 8255 met 2 ingebouwde DS drives, 256Kb intern geheugen, TAXAN kleuren monitor met geluid, Nederlandse handleidingen, div. gebruikersprogramma's, MSX-Gidsen en andere MSX tijdschriften en 80 diskettes met MSX-2 software. Prijs FL. 1250,=. Pasja Krul, Fazantstraat 19, Lisse. Tel. 02521- 15838 na 18.00 uur.

PC AANGEBODEN

Van de Software Gids redaktie: Philips NMS 9100 XT 768Kb, 8 Mhz., 20Mb. harddisk, 3.5" 720Kb diskdrive, 8087-2 Intel co-processor!, multi I/O kaart, CGA/Hercules/Plantronics videokaart of EGA/VGA 800x600 256Kb. videokaart (Herc. en CGA emulator). Incl. DOS 3.21, Dyn. publ., tekstverwerker, handleidingen en boeken. Vraagprijs FL. 1150,=. Tel. 03200-47218

Hero's Quest 1 FL. 99,= of ruilen tegen Hero's Quest 2. Merijn Gelens, tel. 04904- 18174

Indiana Jones, the Last Crusade FL. 50,=. Tel. 055- 415329 na 17.00 uur.

Their Finest Hour 5.25", Stormovic SU25 3.5". Fl. 75,= p.st. incl. verzendkosten. Tel. 043-618089.

SEGA AANGEBODEN

SEGA Super System incl. 3-D bril, laserpistool, controlpads, Missile Defence (ingebouwd) en Rambo 3. Evt. i.p.v. Rambo 3 de 4 megabyte Phantasy Star voor FL. 20,= meer. Alles samen FL. 299,= (of 319,=). Nieuwwaarde FL. 748,=. Tevens MSX-1 cartridge Fantasm Soldier voor FL. 49,=. W. v. Bemmel, Almere. Tel. 03240-25417.

SEGA Master System met ingebouwde Hang-On + twee joypads en TV-modulator. Cartridges: Space Harrier, Golden Axe, R-Type, Zillion, Thunderblade en Outrun. Totale nieuwwaarde FL. 900,= nu voor de hoogste bieder! Wees er snel bij!. Tevens kontakt gezocht met MSX-2+ en Turbo-R gebruikers. Hyung Akkerman, 1e Compagnonsweg 74, 8415 AD Bontebok. Tel. 05135- 1548 na 20.00 uur.

MSX GEVRAAGD

Gezocht: Metal Gear en SD-Snatcher. Tel. 073-139505.

Gezocht: 3.5" diskdrive voor een Sony HB-F9p MSX-2. Tevens Golvellius voor ca. 35,=. Tel. 01879- 2134

Gezocht: SCC cartridge. Liefst omg. Doetinchem. P.n.o.t.k. Rob Sessink, Pelgrimstraat 37, 7011 BJ Gaanderen. Tel. 08350- 28479.

Gezocht: Philips NMS 1431 of NMS 1421 printer. Tel. 053- 895017 (Edwin).

Dringend gezocht: geheugenuitbreiding min. 128Kb. Ruilen tegen mijn SD-Snatcher, Solid Snake, Dragonslayer 6 en 3, F10, plus 2 van de volgende roms: Salamander, Metal Gear, Peng. Adv., Usas, Vampire Killer, Q-Bert, Aleste 2, Testament en Ash Guin 1. Tel. 046-748246 (Rik).

Gevraagd voor MSX-2 (Philips 8235): Super Boy, The Three Dragonstory of Double Dragon. H. Voncken, Mauritsweg 86, 6171 AJ Stein (L). Tel. 046- 337648.

Gezocht: een NMS 1431 printer voor een redelijke prijs. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Nemesis 3, origineel SCC voor Max. FL. 100,=. en Nemesis 2 origineel voor max. FL. 50,=.

Moet wel onbeschadigd zijn!. Wouter Eek, Vogelwikke 22, 7242 MB Lochem. Tel. 05730-54559

Gevraagd voor CX5M Yamaha Music Computer: Music Macro 2, Composer 2. Tevens gezocht: slot expander voor MSX, Sony HBD-50 diskdrive. Tel. 010- 4357179. (H. van Leeuwen, na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: Philips MSX-2 met dubbelzijdige drive(s). Bel na 16.30 uur: 085- 255381 en vraag naar Jeroen.

PC GEVRAAGD

Turtles, Hero's Quest 1/2, King's Quest 5, Castlevania, Die Hard, Metal Gear, Sorcerian, Double Dragon 2. Origineel!. Veel ruilmateriaal. Hans Berenpas, Goorseweg 26-B, 7241 PB Lochem. Tel. 05737- 1275.

MSX RUILEN

Mijn Maze of Galious + FL. 15,= tegen jouw King's Valley 2 (MSX-1). Jouw Nemesis 1 tegen mijn 13 bandjes (o.a. Knight Time, Jet Fighter, Darts 180). Alles origineel! Tel. 046-752136 (Marko).

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers voor het uitwisselen van nieuwe spellen. Jos Meijer, Stationsweg 30-A, 8141 SL Heino. Tel. 05729-1848

Mijn Nemesis 3 tegen jouw F1-Spirit. (Origineel). Tel. 05729- 2503 (Bas).

Wie wil zijn Solid Snake, FM-Pac, Philips 1205 muziek module of SD-Snatcher ruilen tegen 3 van de volgende spellen: XAK, XAK 2, Fantasm Soldier 2, Aleste Special, Tetris, Greatest Driver, YS 3, Undeadline, Dragonslayer 6, e.v.a. M. van Rijt, Keulsebaan 9, 5758 AA Neerkant. Tel. 04766- 1700 na 17.00 uur, vragen naar Marcel.

Mijn SD-Snatcher, Solid Snake, Dragonslayer 3, Runemaster tegen jouw Nemesis 1,2 of 3, Parodius of andere Konami. Jouw originele Dragonslayer 4 of Xanadu tegen mijn Dragonslayer 6 + 1 van de volgende cartridges: Salamander, Metal Gear, Usas, Vampire Killer, Peng. Adv., Q-Bert. Jouw originele Space Manbow tegen mijn originele SCC Salamander + SD-Snatcher + Dragonslayer 6 + Solid Snake. 1 van mijn hierboven staande spellen of een ander spel (o.a. Ash Guin 1, Aleste 2 etc.) tegen 1 van jouw rompacks (liefst Nemesis 3, Space Manbow, Parodius). Tel. 046- 748246 (Rik).

Mijn Wanderers From Ys (Ancient Ys Omen 3) + DD-Graph (Dot's Designer Club) tegen jouw FM-Pac, muziek module of SD-Snatcher. Tegen andere spellen mag ook. Tino Donderwinkel, Postbus 171, 6950 AD Dieren. Tel. 08330-22520.

Mijn USAS of MadRider tegen jouw Contra, Solid Snake of andere rompack. Alles origineel! Rob Tillemans, Dorpsstraat 14, 5446 AN Wanroy, tel. 08859- 52619.

DRINGEND gezocht: goed werkende California Games, Winter Games\Events op disk voor MSX-1 ruilen tegen andere spellen op disk. Tevens mijn originele Golvellius tegen jouw originele F1-Spirit. Mijn originele Mr.Ching (rom) tegen jouw Rambo 3 of BMX simulator. Tel. 03420- 17425

O.a. Xak 1 en 2, Randar 3, Quarth, Dragon Slayer 6, Solid Snake, F1-Namco, Ys 1, 2,3, Fantasm Soldier, Graphsaurus, Synthsaurus e.v.a. te ruil tegen vergoeding of andere originele software. M. Bakker, Erasmusweg 3, 9602 AB Hoogezand. Tel. 05980- 23335.

Mijn USAS + Outrun MSX-2 + Mad Rider + Scramble Formation, alle vier origineel MSX-2 tegen één van jouw originele spellen: Quarth, Undeadline, Space Manbow, Pannant Race 2, Solid Snake, FM(stereo) Pac, een geheugenuitbreiding of andere originele software. Evt. alle vier te koop voor FL. 175,=. Tevens originele EASE MSX-2 met handleiding FL. 50,= of ruilen tegen nieuwe software. Tevens gevraagd FAC-demo's en SCC demo's en nieuwe Japanse software op disk om te ruilen of te kopen tegen redelijke vergoeding. Bastiaan Schipperen, De Wulp 67, Vriezenveen. Tel. 05499- 64041 na 16.00 uur.

Te ruil of te koop, alles origineel in perfekte staat: MSX-1: Sublogic Flightsimulator FL. 50,=. Game Over 1 & 2 op disk FL. 30,=. Battle of Peguss op disk FL. 35,=. Out Run (disk) FL. 45,=. MSX-2: Vampire Killer FL. 45,=. L'Affaire (disk) FL. 20,=. Red Lights of Amsterdam (disk) FL. 20,=. De Sekte (disk) FL. 10,=. Topografie Europa (disk) FL. 10,=. MSX bladen FL. 4,= p.st. PPT deel 1 FL. 7,50. Tel. 050- 264373 (Erik) Groningen.

PC RUILEN

Mijn Larry 1 t/m 3, Police Quest 1/2, Manhunter 1/2, King's Quest 3/4, Prince of Persia tegen jouw Space Quest 1/2, Goldrush, Colonel's Bequest, Double Dragon 2, Ultima 5/6. Tevens gevraagd: Vertaalprogramma Commodore 64 - MS-DOS, AdLib of Soundblaster muziekkaart. Tel. 02949- 1228 (Mark).

Een van mijn spellen: Space Quest 1/2, King's Quest 3, Police Quest 1/2, Larry 1/(2), Double Dragon 1, Operation Wolf, Destroyer tegen Double Dragon 2, Space Quest 3/4, King's Quest 1/2/4/5, Hero's Quest. Benoit Witkamp, Stevinstraat 46, 2587 EM Den Haag. Tel. 070-3542343 na 17.00 uur.

Ik heb (5.25" of 3.5") King's Quest 3/4, Police Quest 1/2, Larry 1/2, Space Quest 1/2, Conquest of Camelot, The Colonel's Bequest, Populous, Elite. Ik zoek: Champions of Krynn, Centurion, Test Drive 3, King's Quest 5 (VGA of EGA), Space Quest 4. Tel. 020- 839257 (Manuel, na 16.00 uur).

Ik heb M1 Tank Platoon, F-19 Stealth Fighter, LHX, Budokan en nog veel meer. Heb jij die niet maar wel: Railroad Tycoon, 688, Their Finest Hour, Stormovic, Future Wars, Loom, Silent Service II of Operation Stealth? Bel dan 078- 141381 en vraag naar 'Doodle'.

Mijn Don't Go Alone (3.5") tegen jouw Grand Prix the Cycles of Omnicron Conspiracy. Tevens gevraagd: The Secret of Monkey Island. Alles origineel! Tel. 05210- 13541 (Paul).

Mijn Hero's Quest 1, King's Quest 4/ 5, Codename Iceman, Colonel's Bequest tegen jouw Space Quest 4, Hero's Quest 2, Monkey Island. Alles origineel! Matthijs Poelmans, tel. 071-171308 na 18.00 uur.

Mijn Manhunter New York, Crime Wave, Death Track USA, Batman, Caveman Ugh Olympics tegen jouw Snowstrike, Star Control, Operation Stealth, Monkey Island. P. Lohschelder, Beekseweg 36, 7031 AX Wehl. Tel. 08347- 81718

Mijn: K.Q. 1-5, S.Q. 1-4, P.Q. 1/2, Larry 1-3, H.Q. 1/2, Conq. of camelot, Col. Bequest, Codename Iceman, Battlechess 1/2, Budokan, Testdrive 1-3, Op. Stealth, Prince of Persia, Indy 500, A10 Tank Killer, Battle of Britain, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle 2, 688 Attack Sub, Ski or Die, Tunnels of Armageddon, Future Wars tegen: Larry 4, Pirates, Silent Service 1/2, Wolfpack, Weird Dreams, Monkey Island, Wing Commander, Elvira, Legend of Fairghael, Manhunter 1/2, Where in Time is Carmen, Crime Wave, Powerdrome, LHX Attack Chopper, Space Ace, Countdown, Curse for the Corps, Red Storm Rising. ALLES ORIGINEEL! R. Sanders, Wrs. v. Reasfeltlaan 17, De Steeg (gem. Rheden). Tel. 08309- 52680

MSX DIVERSEN

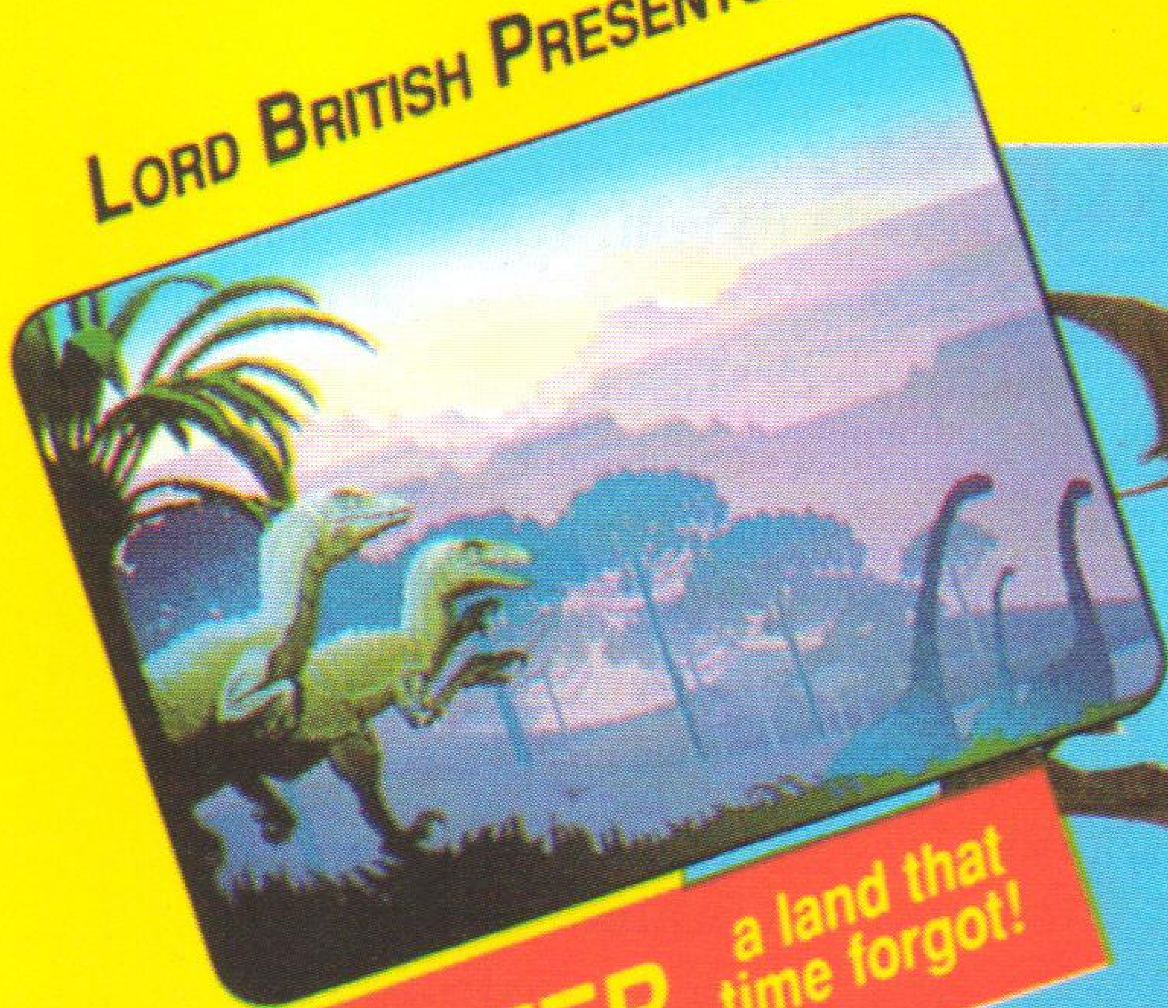
Kontakt gezocht met MSX 1 of 2 cassette gebruikers voor het ruilen van software. Rob Tillemans, Dorpsstraat 14, 5446 AN Wanroy. Tel. 08859- 52619.

Bel vandaag nog één van de volgende MSX-BBS-en: Woody's BBS (08334- 74433 elke dag 24 uur). Goof's Graphic BBS (05756- 3883 elke dag van 18.00 tot 07.00 uur). MSX CCOG BBS (05750- 27741 elke dag 24 uur). SKY-Data BBS (075- 282839 elke dag van 21.00 tot 07.00 uur). of Tino-Tel BBS (08330- 22520 elke dag van 21.00 tot 06.00 uur). Wij draaien allemaal met de EastCoast 6.01 BBS onder alle gebruikelijke baudrates. Haal meer uit uw MSX met de EastCoast BBS-en (in kleur als u met de NMS-Tel belt). Tot ziens!

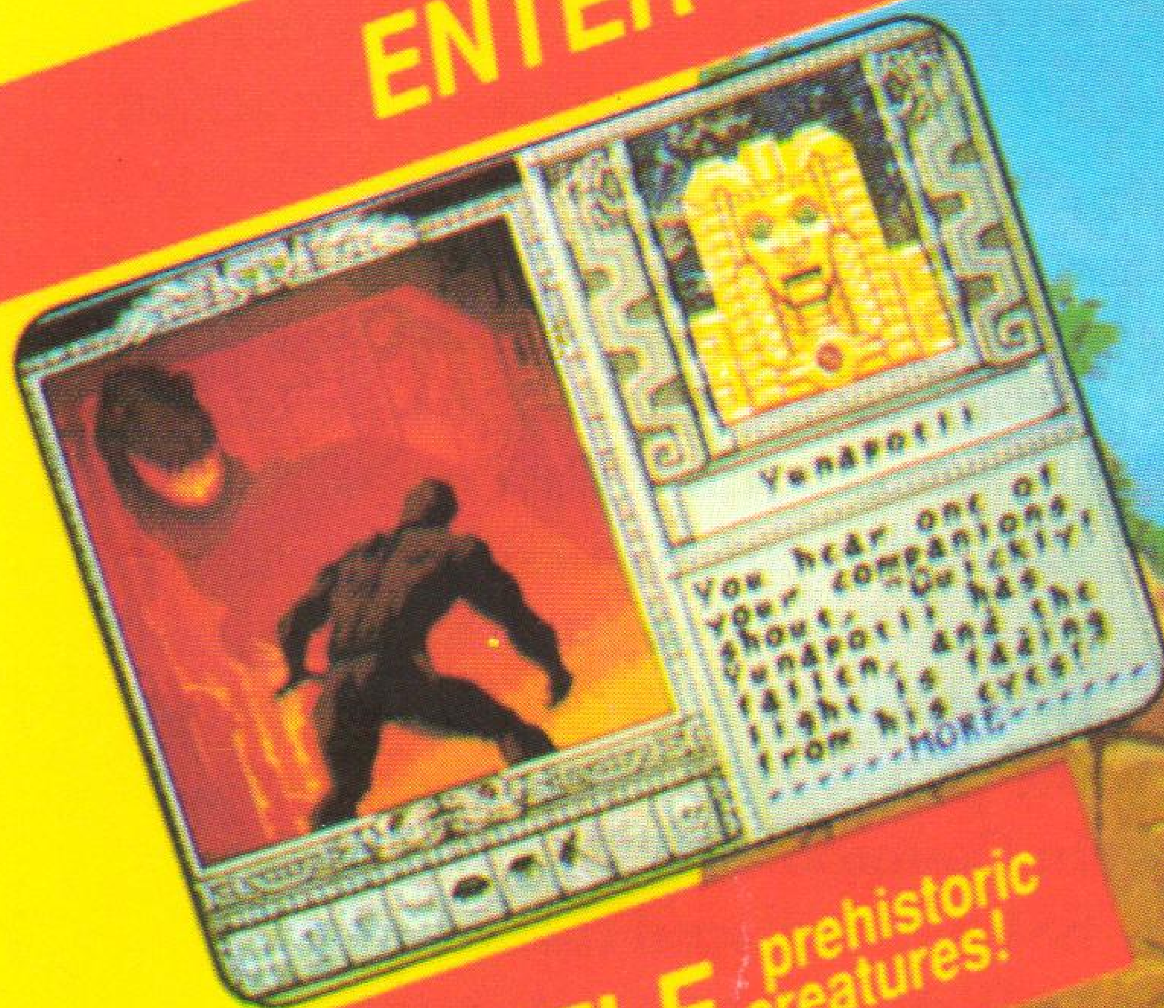
Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers max. 512K. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers om software te ruilen. Ik heb een NMS 8255 met 256Kb omgebouwd naar MSX-2+. Jeroen Bosman, Houtweg 7, 1815 DP Alkmaar. Tel. 072-120182.

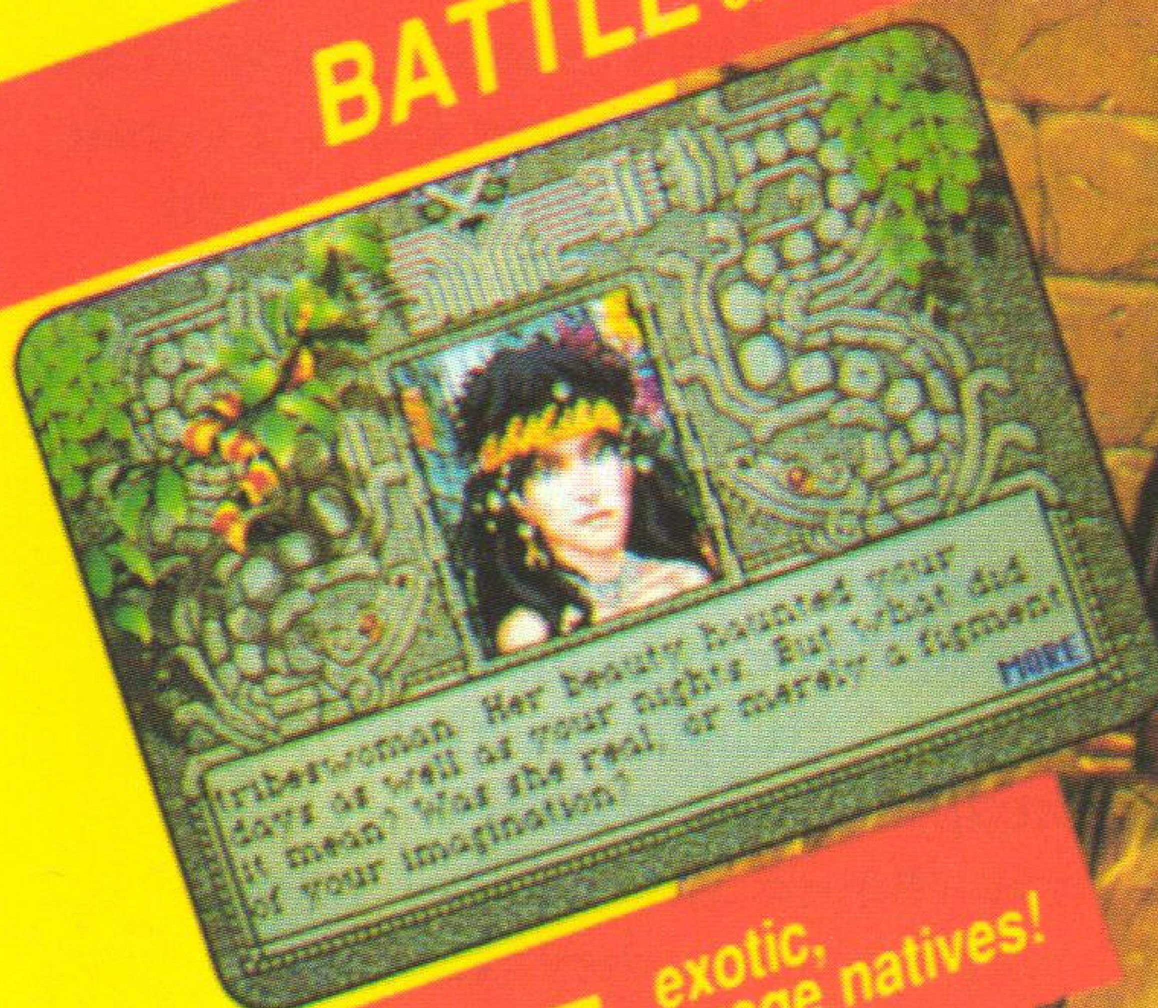
LORD BRITISH PRESENTS...



ENTER a land that time forgot!



BATTLE prehistoric creatures!



MEET exotic, savage natives!



EXPLORE ancient mysteries!



MS-DOS 640Kb.
Min. 10 MHz.
VGA 256-color.
EGA/Tandy 16 color.
AdLib & Roland sound.
Prijs: FL. 119,=

ORIGIN™
We create worlds.

Speciale aanbieding!

ALLEEN VOOR ABONNEES: FL. 99,=

Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Postbanknummer 5036011 t.n.v. J.Herps te Lelystad. Tel. 03200-47218. Fax: 03200-47221